



CYPHER

SYSTEM™

LIVRO DE REGRAS

BY MONTE COOK



CYPHER

S Y S T E M

LIVRO DE

REGRAS



CRÉDITOS

Escritor/Designer: Monte Cook
Designers Adicionais: Bruce R. Cordell, Robert J. Schwalb, Shanna Germain
Diretor Criativo: Shanna Germain
Editor/Corretor: Ray Vallese
Designer Gráfico: Bear Weiter
Artista da Capa: Roberto Pitturru

Artistas

Jacob Atienza, Marco Caradonna, Milivoj Čeran, chrom, Florian Devos, Dreamstime.com, Jason Engle, Erebus, David Hueso, Baldi Konijn, Guido Kuip, Brandon Leach, Eric Lofgren, Patrick McEvoy, Jeremy McHugh, Brynn Metheney, Grzegorz Pedrycz, Mike Perry, John Petersen, Roberto Pitturru, Scott Purdy, Nick Russell, Joe Slucher, Lee Smith, Matt Stawicki, Cyril Terpent, Cory Trego-Erdner, Tiffany Turrill, Shane Tyree, Chris Waller, Cathy Wilkins, Ben Wootten, Danar Worya, Kieran Yanner

Conselho Editorial da Monte Cook Games

Scott C. Bourgeois, David Wilson Brown, Eric Coates, Gareth Hodges, Mila Irek, Jeremy Land, Laura Wilkinson, Marina Wold, George Ziets



© 2015 Monte Cook Games, LLC. **CYPHER SYSTEM** and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC.

Printed in Canada



TABELA DE CONTEÚDO

O CYPHER SYSTEM

Capítulo 1: INTRODUÇÃO	4
Capítulo 2: QUALQUER COISA SERVE	5
Capítulo 3: COMO JOGAR O CYPHER SYSTEM	7

PARTE 1: PERSONAGENS 13

Capítulo 4: CRIANDO SEU PERSONAGEM	14
Capítulo 5: TIPO DE PERSONAGEM	22
Capítulo 6: DESCRITOR DE PERSONAGEM	70
Capítulo 7: FOCO DE PERSONAGEM	98
Capítulo 8: EQUIPAMENTO	200

PART 2: REGRAS 205

Capítulo 9: REGRAS DO JOGO	206
Capítulo 10: REGRAS OPCIONAIS	244

PART 3: GÊNEROS 257

Capítulo 11: FANTASIA	258
Capítulo 12: MODERNO	266
Capítulo 13: FICÇÃO CIENTÍFICA	272
Capítulo 14: HORROR	280
Capítulo 15: SUPER-HERÓIS	288

PART 4: SEÇÃO DO MESTRE 295

Capítulo 16: CRIATURAS	296
Capítulo 17: PNJs	356
Capítulo 18: CYFRAS	362
Capítulo 19: CONDUZINDO O CYPHER SYSTEM	388

PART 5: APÊNDICE 435

Índice	436
Prancheta de Projeto de Campanha	438
Ficha de Personagem	439

CAPÍTULO 1

INTRODUÇÃO

Cyfra se lê da mesma maneira que cifra

Uma cyfra é um segredo. É algo que nem todo mundo entende. Possui potencial. Possui promessa.

O livro de regras Cypher System surgiu quando publicamos um jogo chamado Numenera e um outro chamado The Strange. Eles são bem populares, tanto por seus cenários quanto por suas regras. Eles compartilhavam a mesma mecânica básica de jogo: o Cypher System. Então nos ocorreu, e se os jogadores quiserem usar o sistema para fantasia, horror, ou algo mais? Não seria ótimo se eles tivessem o conteúdo do sistema de Numenera e The Strange sem todo aquele material de cenário específico?

Fazer isso seria bem fácil, não é? Nós só precisávamos pegar algumas coisas de ambos os jogos, já finalizados, e misturar tudo em um livro. Sem problema.

Claro, uma vez que comecei a trabalhar nisso, percebi que o jeito que os jogos conectam os tipos de personagens eram inteiramente idiossincráticos àqueles cenários. Você não pode pegar um nano de Numenera e colocá-lo direto em qualquer gênero. Se você tentar fazer com que esse tipo se encaixe mais em um cenário de fantasia, mas ele não vai se encaixar em um de ficção científica. Ah, e super-heróis – esses jogavam um grande problema em cima de tudo.

Em outras palavras, enquanto o livro de regras Cypher System é, parcialmente, um compilado de material dos jogos Numenera e The Strange, ele também é um monte de material novo. Novos descritores e focos para fazer com que diferentes gêneros funcionem

junto com quatro novos tipos de personagens. Novas criaturas e PNJs. Novas cyfras. Muitas regras novas para conectar tudo, de batalhas com espaçonave à ascensão do medo no horror. E regras para super-heróis – personagens que quebram todas as outras regras.

O que você utilizará deste livro dependerá do seu contexto. Se você já é um fã de Numenera e The Strange, muitas das especificações aqui serão familiares. Mesmo assim, você encontrará novos descritores, focos, tipos, criaturas, cyfras, artefatos e regras. Além disso, você verá como usar este sistema de jogo que você já ama em qualquer gênero e cenário. Usar o

material deste livro como suplemento para seus jogos em andamento, ou iniciar um novo jogo ambientado em uma terra de fantasia com elfos e criaturas fantásticas, uma ficção científica que percorre toda a galáxia ou um jogo violento de horror moderno, diferente de tudo o que você já jogou antes.

Se você é fã de Numenera ou The Strange, mas não dos dois, aqui você encontrará uma tonelada de material que será novo para você. Novamente, este livro pode gerar suporte ao seu jogo em andamento, ou pode ser usado para esticar o sistema em qualquer gênero que desejar quando finalizar sua campanha em andamento.

Se você não está nem um pouco familiarizado com o Cypher System, você terá uma quantidade enorme de excelentes informações e dicas. As regras são simples, mas este livro inclui muitas opções para personagens e opções de cenários. Pode parecer muita coisa a princípio, mas lembre-se de que no Cypher System a história é que manda e, desse modo, você não errará as regras. Se a história funciona para o seu jogo, então as regras funcionarão!



No Cypher System a história é que manda e, desse modo, você não errará as regras. Se a história funciona para o seu jogo, então as regras funcionarão!

Fãs de Numenera e The Strange podem conferir as regras para Compreensões (pág. 236) e as regras opcionais de gêneros em adição aos descritores, tipos e focos que são novos neste livro.

CAPÍTULO 2

QUALQUER COISA SERVE

Só por um momento, queria falar diretamente com os Narrados aí fora. Tanto os jogadores quanto os Mestres podem usar este livro, mas provavelmente os Mestres serão os primeiros a ler.

O que você tem em mãos é um livro guia, um livro sobre como jogar. Você não pode apenas sentar e começar a jogar, porque o livro de regras Cypher System não foi feito para ser usado desta forma. Você primeiro deve colocar algo seu nele. Não há um mundo ou um cenário aqui. O sistema foi criado para ajudar você a retratar qualquer mundo e cenário que possa sonhar.

Pense neste livro como uma caixa de brinquedos. Você pode puxar dela qualquer coisa que quiser e brincar onde desejar. Você não usará tudo o que este livro contém, não de uma vez. Você usará partes que lhe ajudarão a construir o jogo que você quiser jogar. Pegue alguns elementos e dê a eles uma chance. Devolva aqueles que não se encaixam a você e seu cenário e tente outros diferentes. Use alguns agora e guarde outros para o próximo jogo. Você terá toda a liberdade do mundo (muitos mundos, na realidade).

Falando em mundos, você decidirá qual cenário usar baseado no gênero que quiser. Poderá ser qualquer coisa. Pegue seu livro ou filme favorito, ou simplesmente crie algo do zero.

GÊNEROS

Dê uma olhada na **Parte 3: Gêneros**, que contém vários capítulos dedicados a gêneros. Estes são uma categoria ampla e uso-os neste livro como ponto de partida. Estas categorias são: fantasia, moderno, ficção científica, horror e super-heróis.

Com elas, cubro a maioria (mas provavelmente nem todos) dos tipos de jogos que você pode usar para iniciar uma campanha com o Cypher System. Alguns desses gêneros requerem equipamentos, artefatos ou descritores únicos. Alguns precisarão de regras novas para transmitir a experiência que você está procurando.

Eu digo “experiência” porque, de várias maneiras, é isso o que um gênero é. Se você deseja capturar a experiência de ser aterrorizado por zumbis espalhados pela casa de um dos personagens, você quer horror. Se você deseja transmitir a experiência de seres extremamente poderosos e usar esses poderes para proteger o mundo de alienígenas, você quer super-heróis (talvez com um traço de ficção científica).

Então, o que você está escolhendo aqui é a experiência que você quer ter – e que você quer que os jogadores tenham. Esta é uma decisão tão fundamental que talvez o grupo todo deveria participar. Pergunte aos outros jogadores que gênero eles gostam e que

Parte 3: Gêneros, página 257



Categorias de gênero são difíceis. Às vezes elas podem ser constrangedoras quando devem ser libertadoras. Não se preocupe muito com o fato de ser um purista de gênero. Apenas divirta-se jogando.

Prancheta de Projeto de Campanha, página 438

Possui um Halo de Fogo, página 180

Traços, página 54

Capítulo 5: Tipo de Personagem, página 22

Capítulo 6: Descritor de Personagem, página 70

Capítulo 7: Foco de Personagem, página 98

Capítulo 19: Conduzindo o Cypher System, página 388

Se você gosta do Cypher System, mas não quer criar seu próprio cenário, confira Numenera ou The Strange. Ambos os jogos oferecem cenários completos bem como as regras que você precisa para jogá-los. Nem mesmo requer qualquer personalização se você não quiser fazer isso.

tipo de experiência eles desejam ter. Isto é vital, porque garante que todos tenham o que querem do jogo.

Claro, nem tudo neste livro é adequado para todo gênero. Você, o Mestre, precisará lê-lo uma vez que escolher o gênero para poder escolher os tipos, focos e assim por diante. Você encontrará muita ajuda ao longo deste livro, a começar pela **Prancheta de Projeto de Campanha** na Parte 5. Use-a para permitir que os jogadores saibam que material você disponibilizou para que eles possam criar personagens que se enquadrem no gênero.

CENÁRIOS

Enquanto gêneros são categorias para organizar seus pensamentos, o que você na verdade criará será um cenário. Rótulos como “ficção científica” ou “opera espacial” são bons, mas o importante será o cenário específico que você criar.

O cenário — sendo ele sua criação original ou adaptado de outro lugar — é seu para fazer com ele o que desejar. Não se preocupe com o que outras pessoas possam pensar se ele é apropriado ou não para o gênero. Uma vez que começar a construir seu cenário, você pode querer rever outra vez o material de criação de personagens no livro. Só porque uma coisa é apropriada para o gênero de fantasia, não significa que não poderá funcionar para o seu cenário de fantasia. Por exemplo, você pode ter definido que algo como fogo mágico sempre será maligno e nas mãos dos sacerdotes possuídos por demônios, e, portanto, **Possui um Halo de Fogo** não será

um foco apropriado para os PJs, mesmo sendo bom para outros jogos de fantasia.

Quanto mais específico os detalhes que você tiver sobre o seu cenário, mais fácil será para criá-lo, e quanto mais distinto ele for dos subgêneros, *mais* coisas você terá que fazer. Mas isso é bom. Cenários específicos e distintos são, normalmente, os mais divertidos, memoráveis e mais capazes de fazer com que seus jogadores se engajem. Eles valerão o trabalho extra.

COSTURANDO AS REGRAS

Às vezes você tem que alterar as coisas para torná-las naquilo que você quer e precisa. Tome, por exemplo, o **traço** mágico que você pode dar para qualquer um dos tipos no **capítulo 5**. É chamado de “magia” e tem muitos dos aspectos de magia, mas seria simples mudar o nome para “psiônicos”, “poderes mutantes”, ou qualquer coisa que seu cenário precise.

Em outras palavras, selecionar e escolher material deste livro pode não ser suficiente. Você pode ter que ajustar as coisas aqui e ali. Felizmente, a maior parte do material é feita para ser alterada ou manipulada. Na verdade, pela mecânica central do Cypher System ser tão simples, fazer ajustes aqui e ali é moleza. Este não é o tipo de jogo em que a mudança de uma coisa cria um efeito dominó que tem muitas consequências não desejadas. No **capítulo 6**, você encontrará diretrizes para criar novos descritores. No **capítulo 7**, você encontrará ideias específicas para trocar novas habilidades de focos, o que pode ajudá-lo a criar novas habilidades, se necessário. E os tipos de personagens neste livro foram projetados para serem adaptados e remodelados.

Quando fizer alterações, preocupe-se menos com o equilíbrio do jogo e mais em como contar as histórias que você quer contar e permitir que os jogadores criem e interpretem os personagens que eles querem jogar. Se você fizer com sucesso ambas as coisas, todo mundo ficará feliz. É sobre isso que o equilíbrio do jogo se trata.

Você também pode ver o **Capítulo 19: Jogando o Cypher System** para obter mais informações sobre como mudar a mecânica do jogo. Mas na maior parte, esse capítulo dirá o mesmo que você leu até agora: é o seu jogo, faça o que você quiser.



CAPÍTULO 3

COMO JOGAR O CYPHER SYSTEM

As regras do Cypher System são bastante diretas, pois toda a jogabilidade é baseada em alguns conceitos básicos.

Este capítulo fornece uma breve explicação sobre como jogar o jogo, e é útil para aprender o jogo. Uma vez que você entenda os conceitos básicos, você provavelmente vai querer olhar o **Capítulo 9: Regras do Jogo**, para um tratamento mais aprofundado.

O Cypher System usa um dado de vinte lados (1d20) para determinar os resultados da maioria das ações. Sempre que uma rolagem de qualquer tipo é requisitada e nenhum dado é especificado, role um d20.

O mestre do jogo define uma **dificuldade** para qualquer tarefa. Há dez graus de dificuldade. Assim, a dificuldade de uma tarefa pode ser avaliada em uma escala de 1 a 10.

Cada dificuldade tem um número alvo associado a ela. O número alvo é sempre três vezes a dificuldade da tarefa, portanto, uma tarefa de dificuldade 4 tem um número alvo de 12. Para ter sucesso na tarefa, você deve rolar o número alvo ou superior. Consulte a tabela de Dificuldade de Tarefa (página 8) para obter orientação sobre como isso funciona.

As habilidades de personagem, circunstâncias favoráveis ou equipamentos excelentes **podem diminuir a dificuldade** de uma tarefa. Por exemplo, se um personagem é treinado em escalar, ele muda um escalar dificuldade 6 para um escalar dificuldade 5. Isso é chamado de diminuir a dificuldade em um passo. Se ele é especializado em escalar, ele muda um escalar de dificuldade 6 para um escalar de

dificuldade 4. Isso é chamado de diminuir a dificuldade em dois passos.

Uma **perícia** é uma categoria de conhecimento, habilidade ou atividade relacionada a uma tarefa, como escalar, geografia ou persuasão. Um personagem que tem uma habilidade é melhor em completar tarefas relacionadas do que um personagem que não tenha a perícia. O nível de perícia de um personagem é treinado (razoavelmente qualificado) ou especializado (muito qualificado).

Se você é treinado em uma habilidade relacionada a uma tarefa, você diminui a dificuldade dessa tarefa em um passo. Se você é especializado, você diminui a dificuldade em dois passos. Uma perícia nunca pode diminuir a dificuldade de uma tarefa em mais de dois passos.

Qualquer outra coisa que reduza a dificuldade (ajuda de um aliado, um equipamento específico ou alguma outra vantagem) é designada como um recurso. Os recursos nunca podem diminuir a dificuldade de uma tarefa em mais de dois passos.

Você também pode diminuir a dificuldade de uma determinada tarefa aplicando **Esforço**. (Esforço é descrito com maiores detalhes no Capítulo 9: Regras do Jogo.)

Perícia, página 20

Capítulo 9: Regras do Jogo, página 206

Dificuldade, página 8

Esforço, página 210

Reduzir a dificuldade, página 210



Você não ganha XP por matar inimigos ou superar os desafios padrões no decorrer do jogo. A descoberta é a alma do Cypher System.

DIFICULDADE DA TAREFA

Dificuldade da Tarefa	Descrição	Nº Alvo	Orientação
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas a maioria das pessoas geralmente pode fazer isso.
3	Exigente	9	Requer atenção total; a maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos depois.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas uma que não quebra as leis da física).

Para algumas pessoas, o combate será uma parte importante do Cypher System. No entanto, é uma escolha sua; um jogo do Cypher System não precisa ser sobre o combate.

Para resumir, três coisas podem diminuir a dificuldade de uma tarefa: perícias, recursos e Esforço. Se conseguir diminuir a dificuldade de uma tarefa para 0, você triunfará automaticamente e não precisará fazer uma rolagem.

QUANDO VOCÊ ROLA?

Toda vez que seu personagem tenta uma tarefa, o Mestre atribui uma dificuldade a essa tarefa e você rola um d20 contra o número alvo associado.

Quando você pula de um veículo em chamas, golpeia uma besta mutante com um machado, atravessa um rio furioso, identifica um dispositivo estranho, convence um comerciante a dar-lhe um desconto, cria um objeto, usa um poder para controlar a mente de um inimigo ou utiliza um rifle energético para fazer um buraco na parede, você faz uma rolagem de d20.

No entanto, se você tentar algo que tenha uma dificuldade de 0, nenhuma rolagem é necessária—você triunfará automaticamente. Muitas ações têm uma dificuldade de 0. Exemplos incluem caminhar pela sala e abrir uma porta, usar uma habilidade especial para negar a gravidade para que você possa voar, usar uma habilidade para proteger seu amigo da radiação ou ativar um dispositivo (que você já compreendeu) para erguer um campo de força. Todas são ações rotineiras e não

requerem rolagens.

Usando perícias, recursos e Esforço, você pode diminuir a dificuldade de potencialmente qualquer tarefa para 0 e assim negar a necessidade de uma rolagem. Caminhar por uma ripa de madeira estreita é complicado para a maioria das pessoas, mas para um ginasta experiente, é rotina. Você pode até diminuir a dificuldade de um ataque em um inimigo para 0 e acertar sem rolar.

Se não houver rolagem, não há chance de falha. No entanto, também não haverá chance para um sucesso notável (no Cypher System isso geralmente significa rolar um 19 ou 20; veja Rolagens Especiais na página 10 e no Capítulo 9: Regras do Jogo).

COMBATE

Fazer um ataque em combate funciona do mesmo modo que qualquer outra rolagem: o Mestre atribui uma dificuldade à tarefa e você rola um d20 contra o número alvo associado.

A dificuldade da sua rolagem de ataque depende da força do seu oponente. Assim como as tarefas têm uma dificuldade de 1 a 10, as criaturas possuem um nível de 1 a 10. Na maior parte do tempo, a dificuldade do seu ataque é igual ao nível da criatura. Por exemplo, se você ataca um bandido de nível 2, está é uma tarefa de nível 2, então seu número alvo é 6.

Vale a pena notar que os jogadores

fazem todas as rolagens de dado. Se um personagem atacar uma criatura, o jogador faz uma rolagem de ataque. Se uma criatura atacar um personagem, o jogador faz uma rolagem de defesa.

O dano causado por um ataque não é determinado por uma rolagem—é um número fixo baseado na arma ou ataque usado. Por exemplo, uma lança sempre causa 4 pontos de dano.

Sua característica de **Armadura** reduz o dano que você leva dos ataques dirigidos a você. Você consegue Armadura ao usar armaduras físicas (como uma jaqueta de couro em um jogo moderno ou cota de malha em um cenário de fantasia) ou de habilidades especiais. Como danos de arma, Armadura é um número fixo, não uma rolagem. Se você for atacado, subtraia sua Armadura do dano que você leva. Por exemplo, uma jaqueta de couro dá +1 para Armadura, o que significa que você toma 1 ponto a menos de dano dos ataques. Se um assaltante atinge você com uma faca com 2 pontos de dano enquanto estiver usando uma jaqueta de couro, você leva apenas 1 ponto de dano. Se sua Armadura reduzir o dano de um ataque para 0, você não leva nenhum dano deste ataque.

Quando você vê a palavra “Armadura” em maiúsculas nas regras do jogo (diferente do nome de uma habilidade especial), ela se refere à sua característica Armadura—o número que você subtrai de

danos recebidos. Quando você vê a palavra “armadura” com o “a” minúsculo, ela se refere a qualquer armadura física que você possa usar. As armas físicas típicas vêm em três categorias: leve, média e pesada.

Armas leves infligem apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do ataque em um passo porque são rápidas e fáceis de usar. As armas leves são golpes, chutes, clavas, facas, machados de mão, rapieiras, pistolas pequenas, e assim por diante. Armas que são particularmente pequenas são armas leves.

Armas médias infligem 4 pontos de dano. As armas médias incluem espadas, machados de batalha, maças, bestas, lanças, pistolas, disparadores, e assim por diante. A maioria das armas é média. Qualquer coisa que possa ser usada com uma mão (mesmo que seja usada frequentemente em duas mãos, como um cajado ou uma lança) é uma arma média.

Armas pesadas infligem 6 pontos de dano e você deve usar as duas mãos para atacar com elas. As armas pesadas são espadas enormes, martelos fantásticos, machados maciços, alabardas, arcos pesados, rifles energéticos e assim por diante. Qualquer coisa que deve ser usada com duas mãos é uma arma pesada.

Armadura, página 202

Para saber mais sobre os tipos de armas que os personagens podem usar, consulte o Capítulo 8: Equipamento.





BÔNUS

Raramente, uma habilidade ou equipamento não diminui a dificuldade de uma tarefa, mas sim adiciona um bônus a rolagem. Os bônus sempre se juntam, então, se você receber um bônus de +1 de duas fontes diferentes, você tem um bônus de +2. Se você receber bônus suficiente para adicionar um bônus de +3 para uma tarefa, trate-o como um recurso: em vez de adicionar o bônus à sua rolagem, diminua a dificuldade em um passo. Portanto, você nunca adicionará mais de +1 ou +2 a um dado.

ROLAGENS ESPECIAIS

Quando você rola um 19 natural (o d20 mostra “19”) e a rolagem é um sucesso, você também tem um efeito menor. Em combate, um efeito menor inflige 3 pontos adicionais de dano com seu ataque ou, se você preferir um resultado especial, você pode decidir, em vez disso, derrubar o inimigo, distraí-lo ou algo parecido. Quando não estiver em combate, um efeito menor pode significar que você executa a ação com uma graça particular. Por exemplo, ao saltar de uma borda, você pousa suavemente em seus pés, ou ao tentar persuadir alguém, você a convence de que você é mais esperto do que realmente é. Em outras palavras, você não apenas triunfa, mas também vai um pouco além.

Quando você rola um 20 natural (o d20 mostra “20”) e a rolagem é um sucesso,

você também tem um efeito maior. Isso é semelhante a um efeito menor, mas os resultados são mais notáveis. Em combate, um efeito maior inflige 4 pontos adicionais de dano com seu ataque, mas, novamente, você pode escolher em vez disso apresentar um evento dramático, como derrubar seu inimigo, atordoá-lo, ou tomar uma ação extra. Fora do combate, um efeito maior significa que algo benéfico acontece com base na circunstância. Por exemplo, ao subir a parede de um penhasco, você faz a subida duas vezes mais rápido. Quando uma rolagem lhe concede um efeito maior, você pode optar por usar um efeito menor, se preferir.

Em combate (e apenas em combate), se você rolar 17 ou 18 naturais em sua rolagem de ataque, adicione 1 ou 2 pontos adicionais de dano, respectivamente. Nenhuma rolagem tem opções de efeito especial, apenas o dano extra.

Rolar um 1 natural é sempre ruim. Isso significa que o Mestre introduz uma nova complicação no encontro.

ALCANCE E VELOCIDADE

A distância é simplificada em três categorias: imediata, curta e longa.

Distância imediata de um personagem está ao alcance ou há poucos passos. Se um personagem estiver em uma sala pequena, tudo na sala fica a uma distância imediata. No máximo, a distância imediata é de 3 metros (10 pés).

Distância curta é qualquer coisa maior que a distância imediata, mas a menos de 15 metros (50 pés) ou mais.

Distância longa é qualquer coisa maior do que curta distância, mas menor que 30 metros (100 pés) ou menos. Além desse alcance, as distâncias sempre são especificadas—152 metros (500 pés), 2 km (uma milha), e assim por diante.

A ideia é que não é necessário medir distâncias precisas. A distância imediata está ali, praticamente ao lado do personagem. A distância curta fica nas proximidades. Distância longa está mais longe.

Para obter mais informações sobre rolagens especiais e como elas afetam o combate e outras interações, consulte a página 212.

Todas as armas e habilidades especiais usam esses termos para alcances. Por exemplo, todas as armas corpo a corpo têm alcance imediato—são armas de combate próximo e você pode usá-las para atacar qualquer pessoa a uma distância imediata. Uma faca de arremesso (e a maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. Um arco tem um alcance longo. A habilidade **Agredir** de um **adepto** também tem alcance curto.

Um personagem pode mover uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar alguns passos para o painel de controle e ativar um interruptor. Ele pode atravessar uma pequena sala para atacar um inimigo. Ele pode abrir uma porta e atravessá-la.

Um personagem pode mover-se uma distância curta como toda a sua ação do turno. Ele também pode tentar mover uma distância longa como toda a sua ação, mas o jogador pode ter que fazer uma rolagem

para ver se o personagem desliza, tropeça ou cai como resultado de se mover tão longe rapidamente.

Por exemplo, se os PJs estão lutando contra um grupo de cultistas, provavelmente qualquer personagem pode atacar qualquer cultista no corpo a corpo—eles estão todos dentro do alcance imediato. As posições exatas não são importantes. As criaturas em uma luta estão sempre se movendo, mudando e se empurrando de alguma maneira. No entanto, se um cultista ficou atrás para disparar sua pistola, um personagem pode ter que usar toda a sua ação para se mover pela distância curta necessária para atacar esse inimigo. Não importa se o cultista está a 6 metros (20 pés) ou 12 metros (40 pés) de distância—é simplesmente considerado uma distância curta. Não importa se ele está a mais de 15 metros (50 pés) de distância porque essa distância exigiria um movimento longo.

Agredir, página 32

Adepto, página 30

Muitas regras neste sistema evitam a grande necessidade de precisão. Será que realmente importa se o fantasma fica a 13 metros de distância de você ou 18? Provavelmente não. Esse tipo de especificidade desnecessária só retarda as coisas e se afasta, ao invés de contribuir, da história.

GLOSSÁRIO

Mestre do Jogo (Mestre): O jogador que não interpreta um personagem, mas, em vez disso, guia o fluxo da história e interpreta todos os PNJs.

Personagens Não Jogadores (PNJ): Personagens interpretados pelo Mestre. Pense neles como personagens menores da história, ou vilões e adversários. Isso inclui qualquer tipo de criatura, bem como pessoas.

Grupo: Um grupo de personagens jogadores (e talvez alguns aliados PNJ).

Personagem Jogador (PJ): Um personagem interpretado por um jogador em vez do Mestre. Pense nos PJs como personagens principais da história.

Jogador: Jogadores que interpretam personagens no jogo.

Sessão: Uma única experiência de jogo. Normalmente dura algumas horas. Às vezes, uma aventura pode ser realizada em uma sessão. Mais frequentemente,

uma aventura tem múltiplas sessões.

Aventura: Uma única parte da campanha com um começo e um fim. Geralmente definido no início por um objetivo apresentado pelos PJs e, no final, se eles alcançam ou não esse objetivo.

Campanha: Uma série de sessões amarradas em conjunto com uma história abrangente (ou histórias vinculadas) com os mesmos personagens jogadores. Muitas vezes, mas nem sempre, uma campanha envolve várias aventuras.

Personagem: Qualquer coisa que possa atuar no jogo. Embora isso inclua PJs e PNJs humanos, ele também inclui tecnicamente criaturas, aliens, mutantes, autômatos, plantas animadas, e assim por diante. A palavra “Criatura” geralmente é um sinônimo.



No Cypher System, os jogadores fazem todas as rolagens. Se um personagem atacar uma criatura, o jogador faz uma jogada de ataque. Se uma criatura atacar um personagem, o jogador faz uma rolagem de defesa.

*Pontos de Experiência,
página 239*

*Intromissão do Mestre,
página 212*

*Capítulo 4: Criando seu
personagem, página 14*

Cyfra, página 362

*Um d6 é usado com mais
frequência para rolagens
de recuperação (página
221) e para determinar o
nível das cyfras
(página 362).*

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência (XP) são recompensas aos jogadores quando o Mestre se intromete na história (isto é chamado de **intromissão do Mestre**) com um desafio novo e inesperado. Por exemplo, no meio do combate, o Mestre pode informar ao jogador que ele deixa cair sua arma. No entanto, para interferir dessa maneira, o Mestre deve recompensar o jogador com 2 XP. O jogador recompensado, por sua vez, deve imediatamente dar um desses XP a outro jogador e justificar o presente (talvez o outro jogador tenha tido uma boa ideia, dito uma piada engraçada, realizou uma ação que salvou uma vida e assim por diante).

Alternativamente, o jogador pode recusar a intromissão do Mestre. Se ele fizer isso, ele não recebe os 2 XP do Mestre e ele também deve gastar 1 XP que ele já possui. Se o jogador não tiver XP para gastar, ele não pode recusar a intromissão.

O Mestre também pode dar aos jogadores XP entre as sessões como uma recompensa por fazerem descobertas durante uma aventura. As descobertas são fatos interessantes, segredos maravilhosos, artefatos poderosos, respostas a mistérios ou soluções para problemas (como, por exemplo, onde os sequestradores mantêm sua vítima ou como os PJs podem reparar a nave espacial). Você não ganha XP por matar inimigos ou superar os desafios padrões no decorrer do jogo. A descoberta é a alma do Cypher System.

Os pontos de experiência são usados principalmente para o avanço do

personagem (para detalhes, consulte o **Capítulo 4: Criando Seu Personagem**), mas um jogador também pode gastar 1 XP para reverter qualquer rolagem e ficar com o melhor das duas rolagens.

CYFRAS

Cyfras são habilidades que têm um uso único. Um personagem pode carregar cyfras e usá-las durante o jogo. A forma que elas assumem depende do cenário. Em um mundo de fantasia eles podem ser feitiços ou poções, mas em um jogo de ficção científica eles poderiam ser cristais alienígenas ou apenas inspirações.

Os personagens encontrarão novas cyfras frequentemente no decorrer do jogo, para que os jogadores não hesitem em usar suas habilidades de cyfra. Como as cyfras são sempre diferentes, os personagens sempre terão novos poderes especiais para tentar.

OUTRO DADO

Além de um d20, você precisará de um d6 (um dado de seis lados). Raramente, você precisará rolar um número entre 1 e 100 (muitas vezes chamado de rolagem de d100 ou d%), o que você pode fazer rolando um d20 duas vezes, usando o último dígito da primeira rolagem como a “dezena” e o último dígito da segunda rolagem como a “unidade”. Por exemplo, rolando um 17 e um 9 lhe dá 79, rolando um 3 e um 18 lhe dá 38, e rolar um 20 e um 10 lhe dá 00 (também conhecido como 100). Se você tem um d10 (um dado de dez lados), você pode usá-lo em vez do d20 para rolar números entre 1 e 100.



PARTE 1

PERSONAGENS



Capítulo 4: CRIANDO SEU PERSONAGEM	14
Capítulo 5: TIPO DE PERSONAGEM	22
Capítulo 6: DESCRITOR DE PERSONAGEM	70
Capítulo 7: FOCO DE PERSONAGEM	98
Capítulo 8: EQUIPAMENTO	200

CRIANDO SEU PERSONAGEM



Esta seção explica como criar personagens para jogar um jogo de Cypher System. Isso envolve uma série de decisões que moldarão seu personagem, assim, quanto mais você entender que tipo de personagem quer interpretar, mais fácil será criar seu personagem. O processo envolve entender os valores das três estatísticas de jogo e escolher os três aspectos que determinam as habilidades de seu personagem.

ESTATÍSTICAS DE PERSONAGEM

Cada personagem jogador tem três características definidoras, normalmente chamadas de “estatísticas”. Elas são Potência, Velocidade e Intelecto. São categorias amplas que cobrem muitos aspectos diferentes, mas relacionados, de um personagem.

POTÊNCIA

A Potência define a força e a durabilidade do seu personagem. O conceito de

força, resistência, constituição, solidez e capacidade física estão incorporados nesta estatística. Potência não é relacionada ao tamanho. Pelo contrário, é uma medida absoluta. Um elefante tem mais Potência que o mais poderoso tigre, que tem mais Potência do que o mais poderoso rato, que tem mais Potência do que a mais poderosa aranha.

A Potência governa ações, desde arrombar portas, passando por caminhar por dias sem comida, até resistir a doenças. É também a principal forma de determinar o quanto de dano seu personagem pode aguentar em uma situação perigosa. Personagens físicos, os resistentes e aqueles interessados em combate, devem se concentrar em Potência.

VELOCIDADE

Velocidade descreve a rapidez e coordenação física do seu personagem. A estatística incorpora rapidez, movimento, destreza e reflexos. A Velocidade controla

Potência pode ser entendida como Potência/Vitalidade, pois governa o quão forte você é e quanto castigo físico pode aguentar.

Velocidade pode ser entendida como Velocidade/Agilidade, pois controla sua rapidez e seus reflexos gerais.



ações divergentes, tais como esquivar de ataques, esgueirar-se silenciosamente e jogar uma bola com precisão. Ela ajuda a determinar se você pode se mover a uma distância maior em seu turno. Personagens ágeis, rápidos ou sorrateiros desejam boas estatísticas de Velocidade, assim como aqueles interessados em combater à distância.

INTELECTO

Essa estatística determina a esperteza, erudição e simpatia do seu personagem. Ela inclui inteligência, sabedoria, carisma, educação, raciocínio, sagacidade, força de vontade e charme. O Intelecto controla a resolução de quebra-cabeças, lembrar-se de fatos, contar mentiras convincentes e usar poderes mentais. Personagens interessados em se comunicarem efetivamente, serem cientistas renomados e terem poderes sobrenaturais, devem enfatizar sua estatística Intelecto.

RESERVA, MARGEM E ESFORÇO

Cada estatística tem dois componentes: sua Reserva e sua Margem. Sua Reserva representa sua habilidade pura e inata, enquanto sua Margem representa saber como usar o que você possui. Um terceiro elemento está ligado a este conceito: o Esforço. Quando seu personagem realmente precisa realizar uma tarefa, você usa o Esforço.

RESERVA

Sua Reserva é a medida mais básica de uma estatística. Comparar a Reserva de duas criaturas dará uma noção geral de qual criatura é superior nessa estatística. Por exemplo, um personagem que tenha Reserva de Potência 16 é mais forte (basicamente) do que um que tenha Reserva de Potência 12. A maioria dos personagens começam com Reserva de 9 a 12 na maioria das estatísticas — essa é a faixa média.

Quando seu personagem é ferido, adoece ou é atacado, você perde temporariamente

Intelecto pode ser entendido como Intelecto/ Personalidade, pois representa tanto sua inteligência quanto seu carisma.

Sua Reserva de estatística, bem como seu Esforço e Margem, são determinados pelo tipo de personagem, descritor e foco que você escolheu. Com estas regras, entretanto, você tem bastante flexibilidade em como desenvolver seu personagem.

Recuperando pontos em uma Reserva, página 221

os pontos de uma das suas Reservas de estatística. A natureza do ataque determina qual Reserva perde pontos. Por exemplo, um ataque físico de uma espada reduz sua Reserva de Potência, um veneno que o deixe desajeitado reduz sua Reserva de Velocidade e uma rajada psíquica reduz sua Reserva de Intelecto. Você também pode gastar pontos de uma das Reservas de Estatística para reduzir a dificuldade de uma tarefa (veja Esforço, abaixo). Você pode descansar para **recuperar os pontos perdidos em uma Reserva de estatística**, e algumas habilidades especiais, ou cyfras, podem permitir que você recupere pontos perdidos rapidamente.

MARGEM

Embora sua Reserva seja a medida básica de uma estatística, sua Margem também é importante. Ao fazer algo que exija que você gaste pontos de uma Reserva de estatística, sua Margem daquela estatística reduz o custo. Ela também reduz o custo de aplicar Esforço em uma rolagem.

Por exemplo, digamos que você tenha a habilidade de rajada mental e a ativação custe 1 ponto da sua Reserva de Intelecto.

Subtraia sua Margem de Intelecto do custo de ativação e o resultado será a quantidade de pontos gastos para usar a rajada mental. Se sua Margem reduzir o custo para 0, você pode usar a habilidade de graça.

Sua Margem pode ser diferente para cada estatística. Por exemplo, você pode ter Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0. Você terá sempre uma Margem de pelo menos 1 em uma estatística. Sua Margem para uma estatística reduz o custo dos pontos gastos daquela Reserva, mas não de outras Reservas. Sua Margem de Potência reduz o custo dos pontos usados da sua Reserva de Potência, mas não afeta sua Reserva de Velocidade ou de Intelecto. Quando sua Margem em uma estatística chegar a 3, você pode aplicar um nível de Esforço de graça.

Um personagem que tenha uma Reserva de Potência baixa, mas uma Margem de Potência alta, tem a capacidade de realizar ações de Potência de forma consistentemente melhor do que um personagem com Margem de Potência 0. A Margem alta permitirá que ele reduza o custo dos pontos usados da Reserva,



o que significa que ele terá mais pontos disponíveis para usar ao aplicar o Esforço.

ESFORÇO

Quando seu personagem realmente precisa realizar uma tarefa, você pode usar o Esforço. Para um personagem inicial, empregar Esforço exige o uso de 3 pontos da Reserva de estatística apropriada para a ação. Assim, se seu personagem tenta se esquivar de um ataque (um teste de Velocidade) e quer aumentar sua chance de sucesso, você pode empregar Esforço, usando 3 pontos da Reserva de Velocidade. O Esforço reduz a dificuldade da tarefa em um passo. Isso se chama empregar um nível de Esforço.

Você não precisa empregar Esforço se não quiser. Se escolher empregar Esforço em uma tarefa, você deve fazê-lo antes de fazer a rolagem— não é possível fazer a rolagem primeiro e depois decidir empregar o Esforço, caso o resultado tenha sido ruim.

Empregar mais Esforço pode diminuir ainda mais a dificuldade de uma tarefa: cada nível adicional de Esforço reduz a dificuldade em outro passo. Empregar um nível de Esforço reduz a dificuldade em um passo, empregar dois níveis reduz a dificuldade em dois passos e assim por diante. Contudo, cada nível de Esforço além do primeiro custa apenas 2 pontos da Reserva de estatística, ao invés de 3. Assim, empregar dois níveis de Esforço custa 5 pontos (3 para o primeiro nível mais 2 para o segundo), empregar três níveis custa 7 pontos (3 mais 2 mais 2) e assim por diante.

Cada personagem tem uma pontuação de Esforço, que indica o número máximo de níveis de Esforço que podem ser empregados em uma rolagem. Um personagem inicial (primeiro grau) tem Esforço 1, o que significa que você só pode empregar um nível de Esforço em uma rolagem. Um personagem mais experiente tem uma pontuação de Esforço maior e pode empregar mais níveis em uma rolagem. Por exemplo, um personagem que tenha Esforço 3 pode empregar até três níveis de Esforço para reduzir a dificuldade da tarefa.

Ao empregar Esforço, subtraia sua Margem relevante do custo total do

emprego do Esforço. Por exemplo, digamos que você precisa fazer uma rolagem de Velocidade. Para aumentar sua chance de sucesso, você decide empregar um nível de Esforço, que reduzirá a dificuldade da tarefa em um passo. Normalmente, isso custaria 3 pontos da sua Reserva de Velocidade. Contudo, você tem Margem de Velocidade 2, então você subtrai isso do custo. Assim, empregar Esforço na rolagem custa apenas 1 ponto da sua Reserva de Velocidade.

E se você empregasse dois níveis de Esforço na rolagem de Velocidade ao invés de apenas um? Isso reduziria a dificuldade da tarefa em dois passos. Normalmente, isso custaria 5 pontos da sua Reserva de Velocidade, mas, após subtrair sua Margem de Velocidade 2, isso custa apenas 3 pontos.

Quando a Margem de uma estatística chegar a 3, você pode empregar um nível de Esforço de graça. Por exemplo, se você tiver Margem de Velocidade 3 e empregar um nível de Esforço a um teste de Velocidade, isso custa 0 pontos da sua Reserva de Velocidade. (Normalmente, empregar um nível de Esforço custaria 3 pontos, mas você subtrai sua Margem de Velocidade desse custo, reduzindo para 0).

Perícias e outras vantagens também reduzem a dificuldade de uma tarefa e você pode usá-las em conjunto com o Esforço. Além disso, seu personagem pode ter habilidades especiais ou equipamentos que permitam que ele empregue Esforço para realizar um efeito especial, como derrubar um inimigo com um ataque ou afetar múltiplos alvos com um poder que normalmente afetaria apenas um.

ESFORÇO E DANO

Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade do seu ataque, você pode empregar Esforço para aumentar a quantidade de dano que causa com um ataque. Para cada nível de Esforço empregado dessa forma, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Isso funciona para qualquer tipo de ataque que cause dano, seja com uma espada, com uma besta, com uma rajada mental ou outra coisa.

Ao usar Esforço para aumentar o dano de um ataque em área, tal como a explosão

Quando usando Esforço em ataques corpo a corpo, você tem a opção de gastar pontos de sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade. Ao fazer ataque à distância, você só pode gastar pontos da sua Reserva de Velocidade. Isso se reflete no fato que em corpo a corpo às vezes usa força bruta e outras vezes sutileza, mas com ataques à distância, é sempre sobre mirar com cuidado.

Para informações em tipos adicionais de dano, veja Marcador de Dano, página 221 e Dano Especial, página 222

criada pela habilidade **Lampejo** de um adepto, você causa 2 pontos adicionais de dano no lugar de 3 pontos. Contudo, os pontos adicionais são causados em todos os alvos na área. Além disso, mesmo que um ou mais alvos na área resistam ao ataque, você ainda inflige 1 ponto de dano a eles.

USOS MÚLTIPLOS DE ESFORÇO E MARGEM

Se seu Esforço for 2 ou maior, você pode empregar Esforço a múltiplos aspectos de uma única ação. Por exemplo, se você atacar, pode empregar Esforço em sua rolagem de ataque e empregar Esforço para aumentar o dano.

A quantidade total de Esforço que você emprega não pode ser maior que sua pontuação de Esforço. Por exemplo, se seu Esforço é 2, você pode empregar até dois níveis de Esforço. Você poderia empregar um nível em uma rolagem de ataque e um nível para seu dano, dois níveis para o ataque e nenhum nível para o dano ou nenhum nível para o ataque e dois níveis para o dano.

Você pode usar a Margem para uma estatística específica apenas uma vez por ação. Por exemplo, ao empregar Esforço em uma rolagem de ataque de Potência e em seu dano, você pode usar sua Margem de Potência para reduzir o custo de um desses usos de Esforço, não de ambos. Se você usa 1 ponto de Intelecto para ativar sua rajada mental e um nível de Esforço para diminuir a dificuldade da rolagem de ataque, você pode usar sua Margem de Intelecto para reduzir o custo de uma dessas coisas, não das duas.

EXEMPLOS DE ESTATÍSTICA

Uma personagem iniciante está lutando contra um rato gigante. Ela apunhala o rato com sua lança, que é uma criatura nível 2 e, portanto, tem número alvo 6. O personagem está em cima de uma mesa e bate para baixo na besta e o Mestre determina que esta tática útil é um recurso que reduz a dificuldade em um passo (para dificuldade 1). Isso reduz o número alvo para 3. Atacar com uma lança é uma ação de Potência. O personagem tem Reserva de

Potência 11 e Margem de Potência 0. Antes de fazer a rolagem, ela decide empregar um nível de Esforço para diminuir a dificuldade do ataque. Isso custa 3 pontos de sua Reserva de Potência, reduzindo a Reserva para 8. Mas parecem ser pontos bem gastos. Empregar o Esforço diminui a dificuldade de 1 para 0, portanto, nenhuma rolagem será necessária — o ataque é um sucesso automático.

Outro personagem está tentando convencer um guarda a deixá-lo entrar em um escritório particular para falar com um nobre influente. O Mestre decide que essa é uma ação de Intelecto. O personagem é de terceiro grau e tem Esforço 3, Reserva de Intelecto 13 e Margem de Intelecto 1. Antes de fazer a rolagem, ele deve decidir se empregará o Esforço. Ele pode empregar um, dois ou três níveis de Esforço, ou até mesmo nenhum. A ação é importante para ele, por isso ele escolhe empregar dois níveis de Esforço, reduzindo a dificuldade em dois passos. Graças à sua Margem de Intelecto, o emprego do Esforço custa apenas 4 pontos de sua Reserva de Intelecto (3 pontos para o primeiro nível de Esforço, mais 2 para o segundo nível, menos 1 por sua Margem). O uso desses pontos reduz sua Reserva de Intelecto para 9. O Mestre decide que convencer o guarda é uma tarefa com dificuldade 3 (exigente) com um número alvo 9. Empregar dois níveis de Esforço reduz a dificuldade para 1 (simples) e o número alvo para 3. O jogador rola um d20 e obtém 8. Uma vez que o resultado é pelo menos igual ao número alvo da tarefa, ele tem sucesso. Contudo, se não tivesse empregado Esforço, ele teria falhado, pois seu resultado (8) teria sido menor do que o número alvo original da tarefa (9).

GRAUS DE PERSONAGEM E BENEFÍCIOS

Cada personagem começa o jogo no primeiro grau. Grau é uma medida do poder, da dureza e da habilidade. Os personagens podem avançar até o sexto grau. Conforme seu personagem avança para graus maiores, você recebe mais habilidades, aumenta seu Esforço e pode melhorar a Margem das estatísticas ou

aumentar uma estatística. De forma geral, até mesmo personagens de primeiro grau são bem competentes. É possível presumir que eles já possuem alguma experiência. Não é uma progressão do “nada ao herói”, mas sim um caso de pessoas competentes refinando e aperfeiçoando suas capacidades e conhecimentos. O avanço para graus maiores não é realmente o “objetivo” dos personagens jogadores e sim uma representação de como os personagens progredem em uma história.

Para progredir para o próximo grau, os personagens ganham pontos de experiência (XP) ao partir em aventuras e descobrir coisas novas — o sistema é sobre descoberta e exploração, tanto quanto ou mais, do que todas as outras coisas. Os pontos de experiência têm muitos usos e um deles é comprar habilidades para os personagens. Após seu personagem comprar quatro habilidades, ele ou ela avança para o próximo grau. Cada benefício custa 4 XP e você pode comprá-los em qualquer ordem, mas deve comprar um de cada tipo de benefício (depois disso, você avança para o próximo grau) antes de poder comprar o mesmo benefício novamente. As quatro habilidades de personagem são as seguintes.

Aumentar Habilidades: Você recebe 4 pontos para adicionar às suas Reservas de estatísticas. Você pode alocar os pontos entre as Reservas da forma que quiser.

Atingir a Perfeição: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, de Velocidade ou de Intelecto (a sua escolha).

Esforço Adicional: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

Perícias: Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha, exceto de ataque e defesa. Conforme descrito no Capítulo 9: Regras do Jogo, um personagem treinado em uma perícia trata a dificuldade de uma tarefa relacionada como se tivesse um passo abaixo do normal. A perícia escolhida para este benefício pode ser qualquer coisa que você desejar, como escalar, saltar, persuadir ou esgueirar. Você pode, também, escolher ser erudito em uma área específica

de estudo, como história ou geologia. Pode ser até mesmo uma perícia baseada nas habilidades especiais do seu personagem. Por exemplo, se seu personagem pode fazer um teste de Intelecto para atingir o inimigo com uma força mental, você pode se tornar treinado no uso desta habilidade, tratando sua dificuldade como se fosse um passo abaixo do normal. Se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos ao invés de um.

Os jogadores também podem gastar 4 XP para comprar outras opções especiais no lugar de receber uma nova perícia. A escolha de uma dessas opções conta como o benefício de perícia necessário para avançar para o próximo grau. As opções especiais são as seguintes:

- Reduzir o custo para usar uma armadura. Esta opção reduz o custo de Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.
- Adicionar 2 às suas [rolagens de recuperação](#).
- Selecione uma nova habilidade baseada no tipo, do seu grau ou menor.

TIPO, DESCRITOR E FOCO DO PERSONAGEM

Para criar seu personagem, você constrói uma oração simples que o descreva. A oração tem a seguinte forma: “Eu sou um [coloque um substantivo aqui] [coloque um adjetivo aqui] que [coloque um verbo aqui]”.

Assim: “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”. Por exemplo, você poderia dizer, “Eu sou um Guerreiro Bruto que Controla Bestas” ou “Eu sou um Explorador Charmoso que Foca na Mente sobre a Matéria”.

O substantivo é seu [tipo](#) de personagem.

Na sua oração, o adjetivo é chamado de [descritor](#).

O verbo é o seu [foco](#).

Como o tipo do personagem aparece no começo da oração, vamos começar a discussão por ele. (Assim como numa oração, o substantivo fornece a base.)

O tipo é o núcleo do seu personagem.

Rolagem de recuperação, página 221

Perícias são uma categoria ampla de coisas que seu personagem pode aprender e fazer. Para uma lista de exemplos de perícias, veja a caixa Perícias na página 20.

Tipo, página 22

Descritor, página 70

Foco, página 98

PERÍCIAS

Às vezes, seu personagem é treinado em uma perícia ou tarefa específica. Por exemplo, seu foco pode significar que você é treinado em se esgueirar, escalar e saltar ou em interações sociais. Em outros casos, seu personagem pode escolher uma perícia na qual se tornará treinado e pode escolher uma que se relacione a uma tarefa que você acredita que possa enfrentar.

O Cypher System não tem uma lista definitiva de perícias. Contudo, a lista a seguir oferece algumas ideias:

Abrir Fechadura	Esmagar
Alfaiataria	Filosofia
Astronomia	Física
Biologia	Furtar
Botânica	Geografia
Carpintaria	Geologia
Carregar	História
Cavalgar	Identificar
Computadores	Iniciativa
Coureiro	Intimidação
Curar	Maquinário
Dirigir Veículos	Metalurgia
Disfarce	Nadar
Enganar	Percepção
Equilíbrio	Persuadir
Escalar	Pilotar
Escapar	Reparar
Esgueirar	Saltar

Você pode escolher uma perícia que incorpore mais que uma dessas áreas (interagir pode incluir enganar, intimidar e persuadir) ou seja uma versão mais específica (esconder-se pode ser esgueirar quando você não estiver se movendo). Você também pode criar perícias profissionais mais gerais, como padeiro, marinho ou lenhador. Se quiser escolher uma perícia que não esteja nessa lista, é provavelmente melhor perguntar primeiro ao Mestre, mas, de forma geral, o aspecto mais importante é escolher perícias que sejam apropriadas ao seu personagem.

Lembre-se que se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia. Uma vez que as descrições das perícias podem ser nebulosas, determinar se você é treinado ou especializado pode exigir um pouco de reflexão. Por exemplo, se você for treinado em mentir e depois receber uma habilidade que lhe conceda perícia em todas as interações sociais, você se torna

especializado em mentir e treinado em todos os outros tipos de interações. Ser treinado três vezes em uma perícia não é melhor do que ser treinado duas vezes (ou seja, ser especializado é o melhor que há).

Apenas perícias adquiridas através das habilidades do tipo de personagem ou outras situações mais raras permitem que você seja perito em tarefas de ataque ou defesa.

Se receber uma habilidade especial através do seu tipo, foco ou outro aspecto do seu personagem, você pode escolhê-la no lugar de uma perícia e se tornar treinado ou especializado naquela habilidade. Por exemplo, se você tiver uma rajada mental, ao chegar a hora de escolher uma perícia para ser treinada, você pode selecionar rajada mental como sua perícia. Isso reduziria a dificuldade sempre que você a usasse. Cada habilidade que você tem conta como uma perícia separada para este fim. Não é possível selecionar “todos os poderes mentais” como uma perícia e ser treinado ou especializado em uma categoria tão ampla.

Na maioria das campanhas, fluência em um idioma é considerado uma perícia. Logo, se você quiser falar Francês, isso é o mesmo que ser treinado em biologia ou nadar.



Em alguns RPGs, ele poderia ser chamado de classe de personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e sua relação com as outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”.

Você pode escolher entre quatro tipos de personagem no capítulo 5: **guerreiro**, **adepto**, **explorador** e **orador**.

O descritor define o seu personagem — é o seu jeito em tudo que você faz. Seu descritor coloca seu personagem na situação (a primeira aventura, que inicia a campanha) e ajuda a dar motivação. É o adjetivo da sentença “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”.

A menos que o Mestre diga o contrário, você pode escolher qualquer descritor de personagem no capítulo 6.

O foco é o que o seu personagem faz melhor. Ele dá ao personagem especificidade e fornece novas habilidades interessantes que podem ser úteis. Seu foco também o ajuda a entender como você se relaciona com os outros personagens jogadores no seu grupo. É o verbo da sentença “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”.

Existem muitos outros focos de personagem no capítulo 7. Os que você escolher vão provavelmente depender do tema e gênero do seu jogo.

HABILIDADES ESPECIAIS

Tipos de personagem e foco dão habilidades especiais aos PJs a cada novo grau. Usar estas habilidades normalmente custa pontos das suas Reservas de estatística; o custo está definido em parênteses após o nome da habilidade. Sua Margem na estatística apropriada pode reduzir o custo da habilidade, mas lembre-se que você só pode usar sua Margem uma vez por ação. Por exemplo, digamos que um adepto com Margem de Intelecto 2 que usar sua habilidade de **Agredir** para criar um dardo de força, que custa 1 ponto de Intelecto. Ele também quer aumentar o dano do ataque usando um nível de Esforço, que custa 3 pontos de Intelecto. O custo total de sua ação é 2 pontos da sua Reserva de Intelecto (1 ponto para o dardo

de força, mais 3 pontos de usar Esforço, menos 2 pontos de sua Margem).

Algumas vezes o custo em pontos para uma habilidade tem um sinal de + após o número. Por exemplo, o custo pode estar escrito como “+2 pontos de Intelecto”. Isso significa que você pode gastar mais pontos ou mais níveis de Esforço para melhorar ainda mais a habilidade, como explicado na descrição da habilidade.

Muitas habilidades especiais dão a opção de um personagem realizar uma ação que ele normalmente não poderia, como criar raios de gelo ou atacar múltiplos inimigos de uma vez. Usar uma destas habilidades é uma ação por si só, e o fim da descrição da habilidade diz “Ação” para lembrá-lo. Também pode prover informação sobre quando ou como você pode realizar a ação.

Algumas habilidades especiais permitem você fazer uma ação conhecida — uma que você já possa fazer — de uma forma diferente. Por exemplo, uma habilidade poderia permitir você usar armadura pesada, reduzir a dificuldade nas rolagens de defesa de Velocidade ou adicionar 2 pontos e dano de fogo ao dano de sua arma. Estas habilidades são chamadas de facilitadores. Usar uma destas habilidades não é considerado uma ação. Facilitadores podem funcionar constantemente (como ser capaz de usar armadura pesada, que não é uma ação) ou acontecem como parte de outra ação (como adicionar dano de fogo ao dano da sua arma, o que acontece como parte da sua ação). Se uma habilidade especial for facilitadora, o final da descrição da habilidade diz “Facilitador” para lembrá-lo.

Algumas habilidades especificam uma duração, mas você sempre pode terminar uma de suas habilidades no momento que desejar.

Guerreiro, página 22

Adepto, página 30

Explorador, página 40

Orador, página 47

Você pode usar traços (página 50) para modificar um pouco os tipos de personagem a fim de customizá-los para diferentes gêneros.

Pelo fato deste livro cobrir tantos gêneros diferentes, não todos os descritores, tipos e foco podem estar disponíveis aos jogadores. O Mestre vai decidir o que está disponível em cada jogo e se algo está modificado, deixando os jogadores saberem disso.

Agredir, página 32



TIPO DE PERSONAGEM



Em alguns jogos de RPG, seu tipo de personagem pode ser chamado de classe de personagem.

Traços, página 54

O tipo é o núcleo do seu personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e sua relação com as outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”.

Você pode escolher entre quatro tipos de personagem: guerreiro, adepto, explorador e orador. Entretanto, você pode não querer usar estes nomes genéricos para eles. Este capítulo oferece alguns nomes mais específicos para cada tipo que possa ser mais apropriado para vários gêneros. Você vai descobrir que jogos que se passam nos tempos modernos, nomes como “guerreiro” ou “explorador” não são adequados. Como sempre, você é livre para fazer como desejar.

Já que o tipo é a base onde todo seu personagem é criado, é importante considerar como o tipo se relaciona ao cenário escolhido. Para ajudar nisso, tipos são na verdade arquétipos gerais. Um guerreiro, por exemplo, pode ser desde um cavaleiro em armadura reluzente a

um policial nas ruas, ou até um veterano cibernético grisalho de uma guerra futurista milenar.

Para moldar os quatro tipos para um melhor uso em vários cenários, diferentes métodos chamados de **traços** são apresentados no fim deste capítulo para aproximar os tipos em relação à fantasia, ficção científica ou outros gêneros (ou somente prover diferentes conceitos de personagem).

GUERREIRO

Fantasia: guerreiro, lutador, espadachim, cavaleiro, bárbaro, soldado, valquíria

Moderna/Horror: policial, soldado, vigia, detetive, guarda, brigão, valentão, atleta

Ficção Científica: oficial de segurança, guerreiro, soldado, mercenário

Super-herói: herói, tanque, pugilista

Você é um bom aliado de se ter em uma luta. Você sabe como usar armas e se defender. Dependendo do gênero e cenário em questão, isso pode significar segurar

Alguns jogos do Cypher System, como The Strange e Numenera, tem tipos especialmente designados para se encaixar perfeitamente nos cenários.



uma espada e um escudo em uma arena de gladiadores, uma AK-47 e uma bandoleira de granada em um tiroteio selvagem ou um rifle de energia e armadura energizada ao explorar um planeta alienígena.

Papel Individual: Guerreiros são pessoas físicas orientadas a ação. É mais provável que eles superem um desafio usando força do que outros meios e eles normalmente pegam o caminho mais direto para seus objetivos.

Papel no Grupo: Guerreiros normalmente levam e causam a maior parte do dano em uma situação perigosa. Frequentemente fica a cargo deles proteger outros membros do grupo de ameaças. Isso às vezes significa que guerreiros ficam com o papel de liderança também, pelo menos em combate e outras horas de perigo.

Papel na Sociedade: Guerreiros nem sempre são soldados ou mercenários. Qualquer um que esteja pronto para lutar, ou empregar violência em potencial, pode ser um guerreiro de forma geral. Isso inclui guardas, vigias, policiais, marinheiros ou



Seu tipo é quem seu personagem é. Você deveria usar qualquer nome que quiser pro seu tipo, contanto que se encaixe em seu personagem e no cenário.

pessoas em outros papéis ou profissões que saibam como se defender com perícia.

Guerreiros Avançados: Conforme o guerreiro avança, suas perícias em batalha — seja se defendendo ou causando dano — aumentam para níveis impressionante. Em graus maiores, eles podem frequentemente derrubar grupos de inimigos sozinhos ou lutar de igual pra igual com qualquer um.

Conexão de Antecedente: Seu tipo ajuda a determinar a conexão que você tem com o cenário. Role um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico do seu antecedente que de uma conexão com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio fato.

Rolagem	Antecedente
1	Você esteve nas forças militares e tem amigos que ainda servem. Seu antigo comandante ainda lembra de você também.
2	Você foi o guarda costas de uma mulher rica que lhe acusou de roubo. Você saiu do serviço em desonra.
3	Você foi o leão de chácara de um bar local por um tempo, e os donos dele ainda lembram de você.
4	Você treinou com um mentor altamente respeitado. Ele te considera bem, mas ele tem muitos inimigos.
5	Você treinou em um monastério isolado. Os monges pensam em você como um irmão, mas você é um estranho para todos os outros.
6	Você não tem treinamento formal. Suas habilidades vêm a você de forma natural (ou sobrenatural).
7	Você passou um tempo nas ruas e ainda mais tempo na prisão.
8	Você foi recrutado para o serviço militar, mas desertou pouco tempo depois.
9	Você foi o guarda costas de um poderoso criminoso que agora te deve a vida.
10	Você trabalhou como um policial ou algo do tipo. Todo mundo conhece você, mas as opiniões a seu respeito podem variar.
11	Seu irmão (ou irmã) mais velho é um personagem infame que foi desonrado.
12	Você é um guarda de alguém que viaja muito. Você conhece um punhado de pessoas em vários locais.
13	Seu melhor amigo é um professor ou acadêmico. Ele é uma grande fonte de conhecimento.
14	Você e um amigo fumam o mesmo tipo de um tabaco raro e caro. Vocês dois se juntam semanalmente para conversar e fumar.
15	Seu tio tem um teatro na cidade. Você conhece todos os atores e olha todos os shows de graça.
16	Seu amigo artesão te chama às vezes para ajudar ele. Entretanto, ele te paga bem.
17	Seu mentor escreveu um livro sobre artes marciais. As vezes, pessoas te procuram para perguntar sobre artes marciais diferenciadas.
18	Um homem que lutou ao seu lado nas forças militares é agora o prefeito de uma cidade próxima.
19	Você salvou a vida de uma família quando a casa deles queimou. Eles estão em débito com você e seus vizinhos o consideram um herói.
20	Seu antigo treinador espera que você fique e ajude na limpeza após suas aulas, mas quando você o faz, ele ocasionalmente compartilha rumores interessantes.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DO GUERREIRO

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	10
Velocidade	10
Intelecto	8

Você ganha 6 pontos adicionais para dividir entre as Reservas de estatística da forma que desejar.

GUERREIRO DE PRIMEIRO GRAU

Guerreiros de primeiro grau tem as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Natureza Física: Você tem uma Margem

de Potência de 1 e uma Margem de Velocidade de 0, ou você tem uma Margem de Potência de 0 e uma Margem de Velocidade de 1. De qualquer forma, você tem uma Margem de Intelecto de 0.

Uso de Cyfra: Você pode carregar duas cyfras por vez.

Hábil Com Todas as Armas: Você pode usar qualquer arma. Facilitador.

Equipamento Inicial: Roupas apropriadas e duas armas à sua escolha, mais um item caro, dois itens moderadamente caros e até quatro itens baratos.

Habilidade Especiais: Escolha quatro entre as habilidades descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

Seu equipamento inicial de personagem é tão importante quando suas perícias de início. Aprenda mais sobre o que você carrega e como usá-los no Capítulo 8: Equipamento.

Batida (1 ponto de Velocidade): Este é um ataque corpo a corpo ágil e rápido. Seu ataque inflige 1 ponto a menos de dano que o normal, mas deixa o alvo confuso por uma rodada, sendo que por esse tempo todas as tarefas que ele faz são modificadas em um passo a prejuízo dele. Ação.

Controlar o Campo (1 ponto de Potência): Este ataque corpo a corpo inflige um ponto a menos de dano que o normal, mas independentemente de você acertar o alvo, você desloca o alvo em uma posição que você queira dentro de um alcance imediato. Ação.

Estocada (1 ponto de Potência): Esta é uma apunhalada corpo a corpo poderosa. Você faz um ataque e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver uma ponta ou borda afiada. Ação.

Hábil em Armadura: Você pode usar armadura por um longo período de tempo sem cansaço e pode compensar reações atrasadas por usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 1. Você começa o jogo com um tipo de armadura à sua escolha. Facilitador.

Margem Extra: Sua natureza física lhe dá uma Margem de 1 em Velocidade e Potência, ao invés de um ou outro.

Perfurar (1 ponto de Velocidade): Este é um ataque à distância de penetração bem mirado. Você faz um ataque e causa 1 ponto de dano adicional se sua arma tiver uma ponta afiada. Ação.

Perícias Físicas: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: correr, equilíbrio, escalar, nadar ou saltar. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Porrada (1 ponto de Potência): Este é um ataque corpo a corpo de contusão. Seu ataque causa 1 pontos a menos de dano do que o normal, mas deixa seu alvo confuso por uma rodada, sendo que por esse tempo todas as tarefas que ele faz são modificadas em um passo a prejuízo dele. Ação.

Saque Rápido (2 pontos de Velocidade): Após usar uma arma de arremesso leve, você pode sacar outra arma leve e fazer

outro ataque de arremesso contra o mesmo alvo ou um diferente. Ação.

Sem Necessidade de Armas: Quando você faz um ataque desarmado (como um soco ou chute), ele conta como uma arma média ao invés de arma leve. Facilitador.

Treinado Sem Armadura: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não estiver usando armadura. Facilitador.

Vigilante (1 ponto de Intelecto): Você usa uma arma à distância para mirar uma área limitada (como uma porta, um pátio de entrada ou o lado leste da clareira) e faz um ataque contra o próximo alvo viável que entrar naquela área. Isso funciona como uma [ação de esperar](#), mas você também nega qualquer benefício que o alvo teria de [cobertura](#), posição, [surpresa](#), alcance, [iluminação](#) ou visibilidade. Além disso, você inflige 1 ponto adicional de dano com o ataque. Você pode permanecer vigilante pelo tempo que quiser, dentro do bom senso.

Esperar, página 229

Cobertura, página 223

Surpresa, página 224

Iluminação, página 224



Lembre-se que em graus maiores, você pode escolher habilidades especiais de graus menores. Algumas vezes esta é a melhor forma de garantir que você tenha o personagem da forma exata que deseja. Isso é ainda mais adequado com habilidades que dão perícias, que podem ser pegadas múltiplas vezes.

Tarefas de defesa são quando um jogador faz uma rolagem para impedir que algo indesejável ocorra com seu personagem. O tipo de tarefa de defesa importa quando usando Esforço.

Defesa de Potência:
Usada para resistir a veneno, doença e qualquer coisa que possa ser superada com força e vigor.

Defesa de Velocidade:
Usada para esquivar de ataques e escapar do perigo. Esse é com certeza a tarefa de defesa mais usada.

Defesa de Intelecto:
Usada para impedir ataques mentais ou qualquer coisa que possa afetar ou influenciar a mente de alguém.

Hábil em Armadura, página 25

GUERREIRO DE SEGUNDO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Ataque Sucessivo (2 pontos de Velocidade): Se você eliminar um inimigo, você poderá imediatamente fazer outro ataque contra um novo inimigo dentro do seu alcance no mesmo turno. O segundo ataque fará parte da mesma ação. Você pode usar essa manobra de combate com ataques corpo a corpo e ataques à distância. Facilitador.

Esmagar (2 pontos de Potência): Este é um ataque de contusão poderoso usando uma arma esmagadora, provavelmente batendo de cima para baixo. Você deve empunhar sua arma com as duas mãos para esmagar. Se estiver lutando desarmado, este ataque é feito com ambos os punhos ou pés. Ao fazer este ataque, você recebe -1 de penalidade para a rolagem de ataque e inflige 3 pontos adicionais de dano. Ação.

Golpe Poderoso (2 pontos de Potência): Você ataca dois inimigos com um só golpe. Faça rolagens de ataque separadas para cada inimigo, mas ambos ataques contam como uma única ação em uma única rodada. Você continua limitada a quantia de Esforço que pode aplicar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou dano se aplica a ambos destes ataques. Ação.

Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que selecionar, você deve escolher um tipo diferente de ataque. Facilitador.

Perícia Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode selecionar esta habilidade

até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Recarregar (1 ponto de Velocidade):

Quando usando uma arma que normalmente necessita de uma ação para recarregar, como uma besta pesada, você pode recarregar e atirar (ou atirar e recarregar) na mesma ação. Facilitador.

Talhar (2 pontos de Potência): Este é um corte forte e poderoso com uma arma com lâmina, provavelmente cortando de cima para baixo. Você deve empunhar sua arma com as duas mãos para talhar. Ao fazer este ataque, você recebe -1 de penalidade para a rolagem de ataque e inflige 3 pontos adicionais de dano. Ação.

GUERREIRO DE TERCEIRO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Aproveitar o Momento (4+ pontos de Velocidade): Se você obter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade para resistir a um ataque, você ganha uma ação. Você pode usar a ação imediatamente, mesmo se já teve seu turno nesta rodada. Você não recebe uma ação durante a próxima rodada, a menos que você aplique um nível de Esforço quando usar Aproveitar o Momento. Facilitador.

Bote (2 pontos de Potência): Esta manobra exige que você se estique para uma punhalada ou pancada poderosa. Este bote estranho aumenta a dificuldade da rolagem de ataque em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.

Especialista no Uso de Cyfra: Você pode carregar três cyfras ao mesmo tempo. Facilitador.

Experiente Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade **Hábil em Armadura** aumenta. Agora, você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 2. Facilitador.

Fatiar (2 pontos de Velocidade): Este é um ataque rápido com uma arma de corte ou perfuração que é difícil de ser

defendido. A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.

Fúria (3 pontos de Potência): Pelo próximo minuto, todos os ataques corpo a corpo que você faz infligem 2 pontos adicionais de dano. Ação para iniciar.

Mira Mortal (3 pontos de Velocidade): Pelo próximo minuto, todos os ataques à distância que você faz infligem 2 pontos adicionais de dano. Ação para iniciar.

Reação: Se uma criatura que você atacou no seu último turno com um ataque corpo a corpo usa a ação dela para se mover pra fora do seu alcance imediato, você ganha uma ação para atacar a criatura como um golpe de despedida, mesmo se você já tiver tido seu turno na rodada. Facilitador.

Saraivada (2 pontos de Velocidade): Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a submetralhadora), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Esta habilidade usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.

Tiro de Sorte (2 pontos de Velocidade): Como parte da mesma ação, você fazer um ataque à distância contra dois alvos que estejam dentro de uma distância imediata em si. Faça uma rolagem de ataque separada contra cada alvo. A dificuldade de cada rolagem de ataque aumenta em um passo. Ação.

GUERREIRO DE QUARTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Defensor Experiente: Quando usando armadura, você ganha +1 na Armadura. Facilitador.

Duro de Matar: Quando você está enfraquecido ou debilitado no [marcador de](#)

[dano](#), a dificuldade de tarefas e rolagens de defesas baseadas em Potência que você tenta fazer são reduzidas em um passo. Se você também tiver [Ignorar a Dor](#), faça uma rolagem de defesa de Potência de dificuldade 1 quando chegar a 0 pontos em todas as suas três Reservas para imediatamente recuperar 1 pontos de Potência e evitar morrer. Cada vez que você tenta se salvar com esta habilidade antes da sua próxima rolagem de recuperação de dez horas, a dificuldade aumenta em um passo. Facilitador.

Finta (2 pontos de Velocidade): Se você usar uma ação despistando ou distraindo, na próxima rodada você pode tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente. Faça uma rolagem de ataque corpo a corpo contra tal oponente. A dificuldade da rolagem é diminuída em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.

Guerreiro Competente: Seus ataques causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Menor pra Maior: Você trata rolagens de 19 natural como rolagens de 20 natural para rolagens de ataque de Potência ou Velocidade (você escolhe quando ganha esta habilidade). Isso permite você a ganhar um efeito maior em 19 ou 20 naturais. Facilitador.

Momentum: Se você usar uma ação para se mover, seu próximo ataque feito usando uma arma corpo a corpo antes do fim da próxima rodada inflige 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Tática de Abertura (4 pontos de Potência): Seu ataque corpo a corpo destrói as defesas de um alvo. Quaisquer defesas baseadas em energia que ele tenha (como um campo de força ou proteção mental) são negadas por 1d6 + 1 rodadas. Se o alvo não tiver defesas baseadas em energia, sua Armadura é reduzida em 2 por um minuto. Se ele não tiver defesas baseadas em energia ou Armadura, a dificuldade de todos os ataques feitos contra o alvo é reduzida em um passo por um minuto. Ação.

Tocaia (2 pontos de Velocidade): Se usar uma ação para mirar, na próxima rodada você poderá fazer um ataque a distância de precisão. A dificuldade da rolagem de

Um personagem não pode usar Esforço ou outra habilidade para qualquer tarefa que tente usando Duro de Matar.

Marcador de dano, página 221

Ignorar a Dor, página 175

ataque é diminuída em um passo. Se o seu ataque for bem-sucedido, irá infringir 4 pontos adicionais de dano. Ação.

GUERREIRO DE QUINTO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Aparar (5 pontos de Velocidade):

Você pode desviar ataques iminentes rapidamente. Pelas próximas dez rodadas, você reduzirá a dificuldade para todos as rolagens de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.

Experiente Com Armadura, página 26



Grande Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, à distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, à distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou à distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado nesse tipo de ataque, em vez disso se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

Maestria Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade de Hábil em Armadura é melhorada. Ao usar qualquer armadura, você reduz o custo de Velocidade da armadura para 0. Se você selecionar essa habilidade e já tiver a habilidade *Experiente Com Armadura*, substitua *Experiente Com Armadura* por uma habilidade diferente de terceiro grau, porque *Maestria Com Armadura* é melhor. Facilitador.

Maestria Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é especializado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode escolher esta habilidade até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Sagaz no Uso de Cyfra: Você pode carregar quatro cyfras ao mesmo tempo. Facilitador.

Saltar pro Ataque (5 pontos de Potência): Você tenta uma ação de Potência com dificuldade 4 para saltar alto como parte de seu ataque corpo a corpo. Se tiver sucesso, seu ataque inflige 3 pontos adicionais de dano e derruba o inimigo. Se falhar, você ainda faz sua rolagem de ataque normal, mas não causa o dano adicional ou derruba o oponente. Ação.

Saraivada em Arco (3 pontos de Velocidade): Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática), você pode disparar com sua arma contra até três alvos (todos um ao lado do outro) de uma só vez. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada de ataque é aumentada em um passo. Ação.

Sucesso Aumentado: Quando você rola um 17 ou mais em uma rolagem de

ataque que cause dano, você causa 1 ponto adicional de dano. Por exemplo, se você rolar um 18 natural, que normalmente causa 2 pontos extra de dano, você causa 3 pontos extra de dano no lugar. Se você rolar um 20 natural e escolher causar dano ao invés de ter um efeito maior especial, você causa 5 pontos de dano extra. Facilitador.

GUERREIRO DE SEXTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Arma e Corpo (5 pontos de Velocidade):

Após fazer um ataque com arma branca ou arma de ataque a distância, você dará sequência com um soco ou um chute como um ataque adicional, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Os dois ataques podem ser direcionados a inimigos diferentes. Faça uma rolagem de ataque separada para cada ataque. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplicará aos dois ataques, a menos que seja vinculado especificamente à sua arma. Ação.

Ataque Giratório (5 pontos de Velocidade): Você fica parado e faz ataques corpo a corpo contra até cinco inimigos na área adjacente, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça uma rolagem de ataque separada para cada inimigo. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos esses ataques. Ação.

Galeria de Tiro (5 pontos de Velocidade): Você fica parado e faz ataques a distância contra até cinco inimigos dentro do alcance, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça uma rolagem de ataque separada para cada inimigo. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos esses ataques. Ação.

Golpe Finalizador (5 pontos de Potência):

Se seu inimigo estiver caído, atordoado ou de alguma forma impotente ou incapacitado quando você atacar, você irá infringir 8 pontos adicionais de dano em um golpe bem-sucedido. Facilitador.

Matador (3 pontos de Potência):

Quando você atingir um PNJ ou criatura de nível 5 ou menor, faça outra rolagem (usando qualquer estatística que tenha usado para atacar). Se tiver sucesso na segunda rolagem, você matará o alvo instantaneamente. Se você usar essa manobra de combate contra um PJ de qualquer grau e tiver sucesso na segunda rolagem, o personagem descerá um passo no marcador de dano. Facilitador.

Momento Magnífico: Se você fizer um ataque ou tentar uma tarefa que você ganha com a ação imediata por usar [Aproveitar o Momento](#), a dificuldade é reduzida em um passo. Facilitador.

EXEMPLO DE GUERREIRO

Ray quer criar um personagem guerreiro para uma campanha moderna. Ele decide que seu personagem é um ex-militar que é rápido e forte. Ele põe 3 de seus pontos adicionais em sua Reserva de Potência e 3 em sua Reserva de Velocidade; suas Reservas de estatística agora são Potência 13, Velocidade 13, Intelecto 8. Como um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1, sua Margem de Potência é 1 e sua Margem de Velocidade e Intelecto são ambas 0. Seu personagem não é particularmente esperto ou carismático.

Ele quer usar uma grande faca de combate (uma arma média que inflige 4 pontos de dano) e uma Magnum .357 (uma pistola pesada que inflige 6 pontos de dano, mas requer o uso de ambas as mãos). Ray decide não usar armadura, como isso não é realmente apropriado para o cenário, então para sua primeira habilidade, ele escolhe [Treinado Sem Armadura](#) para reduzir a dificuldade das ações de defesa de Velocidade. Para sua segunda habilidade, ele escolhe [Estocada](#) para assim infligir dano extra com sua grande faca se ele gastar 1 ponto de Potência. Já que ele tem uma Margem de Potência de 1, ele pode usar Estocada de graça se ele não usar sua Potência para

Aproveitar o Momento, página 26

Treinado Sem Armadura, página 25

Estocada, página 25

Margem Extra, página 25

Perícias Físicas, página 25

Forte, página 83

Especializou-se em Armamento, página 144

Adeptos quase sempre são símbolos do paranormal ou super-humanos de alguma forma —magos, psíquicos ou algo similar. Se o jogo que você estiver jogando não tiver absolutamente nada disso, um adepto poderia ser um charlatão imitando tais habilidades com truques ou dispositivos escondidos, ou um personagem engenhoso com um "cinto de utilidades" cheio de opções. Ou um jogo daquele tipo pode não ter adeptos. Isso também é aceitável.

mais nada naquela ação.

Ray quer ser tão rápido quanto durão, então ele escolhe **Margem Extra**. Isso lhe dá uma Margem de Velocidade de 1. Ele completa seu personagem com **Perícias Físicas** e escolhe nadar e correr.

O guerreiro pode carregar duas cyfras. O Mestre decide que a primeira cifra de Ray é uma pílula que restaura 6 pontos de Potência quando ingerida e sua segunda é uma pequena e escondida granada que explode como uma bomba de fogo quando arremessada, infligindo 3 pontos de dano para todos dentro de um alcance imediato.

Ray ainda precisa escolher um descritor e um foco. Ray escolhe **Forte**, que aumenta sua Reserva de Potência a 17. Ele também fica treinado em saltar e quebrar objetos inanimados. Se ele tivesse escolhido saltar como uma de suas perícias físicas, o descritor Forte teria o tornado especializado em saltar ao invés de treinado. Ser Forte também dá a Ray uma arma extra média ou pesada. Ele escolhe um bastão de beisebol que ele vai usar em um aperto. Ele o mantém no porta mala de seu carro.

Para seu foco, Ray escolhe **Especializou-se em Armamento**. Isso lhe dá mais uma arma de alta qualidade. Ele escolhe outra faca de combate e pergunta ao Mestre se ele pode usá-la na mão esquerda — não para fazer ataques, mas como um escudo. Isso vai reduzir a dificuldade de suas rolagens de defesa de Velocidade se ele estiver empunhando as duas facas (o "escudo" conta como um recurso). O Mestre concorda. Durante o jogo, o guerreiro de Ray vai ser difícil de acertar —ele é treinado em rolagens de defesa de Velocidade e sua faca extra reduz a dificuldade em outro passo.

Graças ao seu foco, ele também inflige 1 ponto adicional de dano com sua arma escolhida. Agora ele inflige 5 pontos de dano com sua lâmina. O personagem do Ray é um combatente mortal, provavelmente começando o jogo com uma reputação de um lutador de faca.

ADEPTO

Fantasia: mago, feiticeiro, clérigo, druida, vidente, diabolista, tocado pelas fadas

Moderna/Horror: psíquico, ocultista, bruxo, praticante, médium, cientista não convencional

Ficção Científica: psiônico, telepata, buscador, mestre, absorvedor, ESPer, abominação

Super-herói: mago, feiticeiro, possuidor de poder, mestre, psiônico, telepata

Você domina poderes ou habilidades além da experiência, compreensão e, às vezes, a crença de outros. Eles podem ser mágicos, poderes psíquicos, habilidades mutantes, ou somente uma ampla variedade de dispositivos complexos, dependendo do cenário.

Papel Individual: Adeptos são normalmente tipos inteligentes e pensativos. Eles frequentemente pensam cuidadosamente antes de agir e dependem muito de suas habilidades sobrenaturais.

Papel no Grupo: Adeptos não são poderosos em combate direto, embora eles frequentemente possuam habilidades que deem um suporte excelente em combate, tanto ofensivamente como defensivamente. Eles possuem, às vezes, habilidades que facilitam a superação de desafios. Por exemplo, se o grupo precisa passar por uma porta trancada, um adepto poderia ser capaz de destruí-la ou teleportar a todos para o outro lado.

Papel na Sociedade: Em cenários onde o supernatural é raro, estranho ou temido, adeptos provavelmente também são raros e temidos. Eles permanecem escondidos, como figuras ocultas. Quando não é esse o caso, adeptos são mais comuns e decididos. Eles podem até ter papéis de líderes.

Adeptos Avançados: Até mesmo em graus baixos, os poderes dos adeptos são impressionantes. Adeptos de graus altos podem realizar feitos impressionantes que podem remodelar a matéria e o ambiente ao redor deles.

Conexão de Antecedente: Seu tipo ajuda a determinar a conexão que você tem com o cenário. Role um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico

do seu antecedente que de uma conexão com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio fato.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE ADEPTO

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	7
Velocidade	9
Intelecto	12

Você ganha 6 pontos adicionais para dividir entre as Reservas de estatística da forma que desejar.

ADEPTO DE PRIMEIRO GRAU

Adeptos de primeiro grau tem as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Gênio: Você tem uma Margem de Intelecto de 1, uma Margem de Potência de

Rolagem	Antecedente
1	Você serviu como aprendiz de um adepto respeitado e temido por muitas pessoas. Agora você carrega a fama dele.
2	Você estudou em uma escola famigerada por seus instrutores e graduados sombrios e taciturnos.
3	Você aprendeu suas habilidades no templo de um deus obscuro. Seus sacerdotes e adoradores, embora sejam poucos, respeitam e admiram seus talentos e potencial.
4	Enquanto viajava sozinho, você salvou a vida de uma poderosa pessoa. Ela permanece em débito com você.
5	Sua mãe foi uma adepta poderosa enquanto viveu, prestativa com muitos moradores locais. Eles o olham com simpatia, mas também esperam muito de você.
6	Você deve dinheiro a várias pessoas e não tem fundos para pagar suas dívidas.
7	Você falhou vergonhosamente em seus estudos iniciais com seu professor e agora prossegue por conta própria.
8	Você aprendeu suas perícias mais rápido do que seus professores já tinham visto. Os poderes constituídos tomaram ciência e estão prestando atenção.
9	Você matou um célebre criminoso em autodefesa, ganhando o respeito de muitos e a inimizade de alguns.
10	Você treinou como um guerreiro, mas suas predileções à adepto eventualmente o conduziram a um caminho diferente. Seus antigos camaradas não o entendem, mas o respeitam.
11	Enquanto estudava para ser um adepto, você trabalhou como assistente para um banco, fazendo amizade com a proprietária e a clientela.
12	Sua família possui um grande vinhedo nas proximidades conhecido por todos por seu excelente vinho e negociações justas.
13	Você treinou por um tempo com um grupo de adeptos influentes e eles ainda o olham com afeição.
14	Você trabalhou nos jardins do palácio de uma nobre influente ou pessoa com muitos bens. Ela não se lembra de você, mas você fez amizade com sua jovem filha.
15	Um experimento que você conduziu no passado deu horivelmente errado. Os moradores locais lembram-se de você como um indivíduo perigoso e imprudente.
16	Você vem de uma terra distante onde era conhecido e respeitado, mas as pessoas daqui tratam-no com desconfiança.
17	As pessoas que você conhece parecem desencorajadas pela estranha marca de nascença em sua face.
18	Sua melhor amiga também é uma adepta. Você e ela prontamente dividem as descobertas e os segredos.
19	Você conhece muito bem um comerciante local. Como você é um cliente fiel, ele te dá descontos e um tratamento especial.
20	Você pertence a um clube social fechado que se reúne mensalmente para beber e conversar.

“Magia” aqui é um termo usado muito vagamente. É uma generalização para os tipos de maravilhas, possivelmente sobrenaturais, que seu personagem pode fazer e os outros não. Pode ser na verdade uma manifestação de dispositivos tecnológicos, canalização de espíritos, mutações, psíquicos, nanotecnologia ou quaisquer outras fontes diversas.

Habilidades de adeptos necessitam de pelo menos uma mão livre, a menos que o Mestre diga o contrário.

Seu equipamento inicial de personagem é tão importante quanto suas perícias de iniciais. Aprenda mais sobre o que você carrega e como usá-los no Capítulo 8: Equipamento.

0 e uma Margem de Velocidade de 0.

Perito no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras por vez.

Equipamento Inicial: Roupas apropriadas, mais dois itens caros, dois itens moderadamente caros e até quatro itens baratos à sua escolha.

Habilidade Especiais: Escolha quatro entre as habilidades descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

Agredir (1 ponto de Intelecto): Você ataca um inimigo, dentro de um alcance curto, usando energias que golpeiam tanto sua forma física quanto sua mente. Em ambos os casos, você deve ser capaz de ver o seu alvo. Se o ataque for físico, você emitirá um raio de força que infringirá 4 pontos de dano. Se o ataque for mental, você focará sua energia mental para dar uma rajada nos processos de pensamentos de outra criatura, infligindo 2 pontos de dano de Intelecto (ignorando Armadura). Algumas criaturas sem mente (como robôs ou zumbis) podem ser imunes a agressão mental. Ação.

Apagar Memórias (3 pontos de Intelecto): Você adentra a mente de uma criatura em um alcance imediato e faz uma rolagem de Intelecto. Em um sucesso, você apaga até os últimos cinco minutos da memória dela. Ação.

Campo de Ressonância (1 ponto de Intelecto): Linhas fracas em uma cor à sua escolha formam traços sobre todo o seu corpo e emitem uma luz fraca. O efeito dura por um minuto. Sempre que uma criatura dentro do alcance imediato faz um ataque contra você, essas linhas se energizam para bloquear o ataque. Você pode fazer uma rolagem de defesa de Intelecto no lugar da rolagem de defesa que você normalmente iria fazer. Se você o fizer e conseguir um efeito menor, a criatura atacante leva 1 ponto de dano. Se você conseguir um efeito maior, a criatura atacante leva 4 pontos de dano. Ação para iniciar.

Despedaçar (2 pontos de Intelecto): Você interrompe a força fundamental que mantém a matéria unida por um momento, criando a detonação de um objeto que escolher dentro de um alcance

longo. O objeto deve ser um item pequeno e mundano, composto por matéria homogênea (como uma taça de barro, um lingote de ferro, uma pedra, entre outras). O objeto explode em um raio imediato, causando 1 ponto de dano a todas as criaturas e objetos na área. Uma vez que este é um ataque de área, empregar Esforço para aumentar o dano funciona de forma diferente do que para ataques com alvos simples: para cada nível de Esforço empregado para aumentar o dano, adicione 2 pontos de dano para cada alvo. Se você aumentar o dano através do Esforço, mesmo que falhe em seu teste de ataque, todos os alvos na área ainda sofrem 1 ponto de dano. Ação.

Distorção (2 pontos de Intelecto): Você modifica como uma criatura voluntária, dentro de um alcance curto, reflete a luz por um minuto. O alvo muda rapidamente entre sua aparência normal e uma mancha de escuridão. O alvo tem um recurso em rolagens de defesa de Velocidade até o efeito parar de funcionar. Ação para iniciar.

Empurrar (2 pontos de Intelecto): Você empurra uma criatura ou objeto a uma distância imediata em qualquer direção que desejar. Você deve ser capaz de ver o alvo que deve ser do seu tamanho ou menor, não deve estar preso a nada e deve estar dentro do alcance curto. O empurrão é rápido e a força é muito grosseira para ser manipulada. Por exemplo, você não pode usar ele para puxar uma alavanca ou fechar uma porta. Ação.

Esculpir Carne (2 pontos de Intelecto): Você faz com que uma criatura voluntária tenha seus dedos transformados em garras e seus dentes cresçam em presas. O efeito dura por dez minutos. O dano causado pelos golpes desarmados do alvo aumenta para 4 pontos. Ação.

Hábil Com Armas Leves: Você pode usar armas leves sem penalidade. Se você empunhar uma arma média, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Se empunhar uma arma pesada, aumente-a em dois passos.

Magia Limitada (1 ponto de Intelecto): Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar,

limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar mágica limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.

Passo Largo (2 pontos de Intelecto):

Você salta no ar e aterrissa em algum lugar distante. Você pode saltar para cima, para baixo ou sobre qualquer lugar que queira dentro de um alcance longo se você tiver um caminho claro e desobstruído para aquela localização. Você aterrissa seguramente. Ação.

Proteção: Você tem ao seu redor, o tempo todo, um escudo de energia que ajuda a desviar ataques. Você recebe +1 em Armadura. Facilitador.

Treinamento Mágico: Você é treinado nos básicos da magia e pode tentar entender e identificar suas propriedades (incluindo o funcionamento de artefatos mágicos e cyfras). Facilitador.

Varredura (2 pontos de Intelecto): Você faz a varredura de uma área equivalente a 3 metros (10 pés) cúbicos, incluindo todos os objetos e criaturas dentro dessa área. A área deve estar dentro do alcance curto. Fazer a varredura de uma criatura ou objeto sempre revela seu nível (uma medida do quão poderoso, perigoso ou difícil ele é). Você também descobre quaisquer fatos que o Mestre sentir que sejam pertinentes a respeito da matéria e da energia nessa área. Por exemplo, você pode descobrir que a caixa de madeira contém um dispositivo de metal e sintético. Você pode descobrir que o cilindro de vidro está cheio de gás venenoso e que seu suporte de metal tem um campo elétrico que passa por ele e o conecta a uma tela metálica no chão. Você pode descobrir que a criatura diante de você é um mamífero com um cérebro pequeno. Entretanto, esta habilidade não lhe diz o que a informação significa. Assim, no primeiro exemplo, você não sabe o que o dispositivo de metal e sintético faz. No segundo, você não sabe se pisar no chão faz com que o cilindro libere o gás. No terceiro, você pode suspeitar que a criatura não seja muito inteligente, mas varreduras, assim como aparências, podem ser enganosas. Muitos materiais e campos de energia previnem ou resistem à varredura. Ação.

ADEPTO DE SEGUNDO GRAU

Escolha uma das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Adaptação (2+ pontos de Intelecto):

Você se adapta a um ambiente hostil por vinte e quatro horas. Como resultado, você pode respirar com segurança, a temperatura não te mata (embora possa ser extremamente desconfortável ou debilitante), gravidade esmagadora não te incapacita ou machuca (embora, novamente, você

Adeptos cuidadosos dependem de Proteção. Da forma que você trabalhou com o Mestre, o escudo de energia pode ser completamente invisível, visível somente quando você é atacado, sempre visível como uma cintilação fraca ao redor de você, e assim por diante.



pode ficar seriamente obstruído) e por aí vai. Em ambientes extremos, o Mestre pode aumentar o custo de ativação desta habilidade até um máximo de 10 pontos de Intelecto. De forma geral, o custo deve igualar a quantia de dano que você iria receber em uma rodada. Por exemplo, se você entrar em um ambiente hostil que normalmente causaria 6 pontos de dano por rodada, usar Adaptação para evitar aquele dano custa 6 pontos. Você pode proteger outras criaturas com você, mas cada criatura adicional custa o mesmo número de pontos de Intelecto que custou para você. Logo, se custa 6 pontos para proteger, vai custar 12 pontos a mais para proteger outras duas pessoas. Esta habilidade nunca protege contra ameaçar rápida e instantâneas, como um ataque com uma arma ou explosão repentina de fogo. Ação para ativar.

Estase (3 pontos de Intelecto): Você cerca um inimigo do seu tamanho ou menor com uma energia cintilante, impedindo-o de se mover ou agir por um minuto, como se estivesse completamente congelado. Você deve ser capaz de ver o alvo e ele deve estar dentro do alcance curto. Enquanto estiver estático, o alvo ficará imune a dano, não poderá ser movido e fica imune a todos os efeitos. Ação.

Flutuar (2 pontos de Intelecto): Você flutua lentamente no ar. Caso se concentre, você poderá controlar seu movimento para permanecer imóvel no ar ou flutuar até uma distância curta como sua ação, mas nada além disso; caso contrário, você vagará com o vento ou qualquer impulso que tenha adquirido. Esse efeito dura por até dez minutos. Ação para iniciar.

Lampejo (4 pontos de Intelecto): Você cria uma explosão de energia em um ponto dentro do alcance curto, afetando uma área até o alcance imediato a partir desse ponto. Você deve ser capaz de ver a localização que você pretende definir como o centro da explosão. A rajada inflige 2 pontos de dano em todas as criaturas ou objetos dentro da área. Por conta de ser um ataque de área, adicionar Esforço para aumentar esse dano funciona diferente de como funcionaria em ataques contra um único alvo: se você empregar um nível de Esforço para aumentar o dano, adicione 2

pontos de dano para cada alvo e, mesmo se você falhar no seu teste de ataque, todos os alvos na área ainda sofrerão 1 ponto de dano. Ação.

Ler Mente (4 pontos de Intelecto): Você consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo se o alvo não quiser que você o faça. Você deve ser capaz de ver o alvo. Uma vez estabelecido o contato, você poderá ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você ou o alvo saírem do alcance, o vínculo será quebrado. Ação para iniciar.

Luz de Corte (2 pontos de Intelecto): Você emite um raio fino de luz energizada pela sua mão. Isso inflige 5 pontos de dano para um único inimigo em alcance imediato. O raio é ainda mais efetivo contra alvos imóveis e não vivos, cortando até 30 cm (1 pé) de qualquer material que seja de nível 6 ou menor. O material pode ter até 30 cm de espessura. Ação.

Reaver Memórias (3 pontos de Intelecto): Você toca o corpo de uma criatura recentemente morta e faz uma rolagem baseada em Intelecto para restaurar sua mente à vida por tempo suficiente para aprender alguma informação dela. O Mestre define a dificuldade baseado na quantia de tempo que passou desde que a criatura morreu. Uma criatura que está morta há somente alguns minutos é uma tarefa de dificuldade 2, uma que está morta por uma hora é uma tarefa de dificuldade 4 e uma que está morta por alguns dias é uma tarefa de dificuldade 9. Se obter sucesso, você acorda o corpo, fazendo sua cabeça se animar e perceber coisas como se estivesse viva. Isso permite comunicação por cerca de um minuto, que é o quanto demora para a criatura se tocar que está morta. A criatura está limitada ao que sabia em vida, embora possa não lembrar coisa pequenas, somente grandes eventos de importância a ela. Quando o efeito termina, ou se você falhar na rolagem, o cérebro da criatura se dissolve numa polpa e não pode ser acordado novamente. Ação.

Revelar (2+ pontos de Intelecto): Você ajusta a visão de uma criatura para que ela possa ver normalmente em uma área de penumbra ou escuridão. Você pode afetar uma criatura voluntária dentro de um

alcance imediato por uma hora. Ao invés de aplicar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode usá-lo para afetar mais alvos; cada nível de Esforço aplicado afeta dois alvos adicionais. Você deve tocar os alvos adicionais para afetá-los. Ação para iniciar.

ADEPTO DE TERCEIRO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Barreira (3+ pontos de Intelecto): Você cria uma barreira opaca e fixa de energia sólida dentro do alcance imediato. A dimensão da barreira é de 3 por 3 metros (10 pés por 10 pés) e sua espessura é insignificante. É uma barreira de nível 2 e dura por dez minutos. Ela pode ser colocada em qualquer lugar em que caiba, seja contra um objeto sólido (incluindo o chão) ou flutuando no ar. Cada nível de Esforço que você emprega fortalece a barreira em um nível. Por exemplo, empregar dois níveis de Esforço criará uma barreira de nível 4. Ação.

Contra-medidas (4 pontos de Intelecto): Você imediatamente finaliza um efeito mágico em andamento dentro do alcance imediato. Alternativamente, você poderá usar isso como uma ação de defesa para cancelar qualquer habilidade mágica iminente direcionado contra você ou o efeito de qualquer dispositivo mágico por 1d6 rodadas. Você deve tocar o efeito ou dispositivo para cancelá-lo. Ação.

Fogo e Gelo (4 pontos de Intelecto): Você faz um alvo dentro de um alcance curto ficar muito quente ou muito frio (você escolhe). O alvo sofre 3 pontos de dano de ambiente (ignora Armadura) a cada rodada por até três rodadas, embora uma nova rolagem seja necessária a cada rodada para continuar a afetar o alvo. Ação para iniciar.

Olho de Mira: Você é treinado em qualquer ataque a distância físico que seja uma habilidade especial ou venha de uma cifra ou um artefato. Por exemplo, você é considerado treinado quando usa uma rajada de força de *Agredir* porque isso é um ataque físico, mas não o será quando usar uma agressão mental de *Agredir* porque

isso é um ataque mental. Facilitador.

Proteção à Energia (3+ pontos de Intelecto): Escolha um tipo distinto de energia que você tenha experiência (como térmica, sônica, eletricidade e assim por diante). Você recebe +10 em Armadura contra danos causados por esse tipo de energia por dez minutos. Alternativamente, você recebe +1 em Armadura contra danos causados por essa energia por 24 horas. Você deve estar familiarizado com o tipo de energia; por exemplo, se não tiver experiência com certo tipo de energia extradimensional, você não poderá proteger-se contra ela. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade dessa habilidade, você poderá empregar Esforço para proteger mais alvos, com cada nível de Esforço afetando até dois alvos adicionais. Você deverá tocar os alvos adicionais para protegê-los. Ação para iniciar.

Sagaz no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo. Facilitador.

Sensor (4 pontos de Intelecto): Você cria um sensor imóvel e invisível dentro do alcance imediato que dura por 24 horas. A qualquer momento até o fim da duração você poderá se concentrar para ver, ouvir e cheirar através do sensor, não importa o quanto você se afastar dele. O sensor não lhe garantirá capacidades sensoriais fora do comum. Ação para criar; ação para averiguar.

ADEPTO DE QUARTO GRAU

Escolha uma das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Buraco de Minhoca (6 pontos de Intelecto): Você cria uma porta através do tempo e espaço. O atalho se manifesta como um buraco na realidade grande o suficiente para acomodar você e criaturas do seu tamanho ou menor. Um lado da porta aparece em qualquer lugar dentro de um alcance imediato e outro lado se abre em um local à sua escolha dentro de um alcance longo. Qualquer personagem ou objeto se movendo por um lado sai no outro. A porta permanece aberta por um

Varredura, página 33

minuto ou até que você use uma ação para fechá-la. Ação para iniciar.

Controle Mental (6+ pontos de Intelecto): Você controla as ações de outra criatura que tocar. Este efeito dura dez minutos. O alvo deve ser de nível 2 ou menor. Assim que tiver estabelecido o controle, você mantém contato mental com o alvo e sente o que ele sente. Você pode permitir que ele aja livremente ou sobrepor o controle dele avaliando caso a caso. Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo nível 5 (três níveis acima do limite normal), você deve empregar três níveis de Esforço. Adeptos inteligentes usam a habilidade **Varredura** na criatura para descobrir seu nível antes de tentar controlar sua mente. Quando o efeito termina, a criatura não se lembra de ter sido controlada ou qualquer coisa que tenha feito enquanto estava sob seu comando. Ação para iniciar.

Exilar (5 pontos de Intelecto): Você envia um alvo que tocar em outra dimensão ou universo aleatório, onde ele ficar por dez minutos. Você não tem ideia do que acontece ao alvo durante seu exílio, mas, ao final dos dez minutos, ele volta para o exato

local de onde partiu. Ação.

Invisibilidade (4 pontos de Intelecto):

Você fica invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, você será especializado em furtividade e tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito terminará se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.

Matar (6 pontos de Intelecto): Você reúne energia destrutiva na ponta do seu dedo e toca uma criatura. Se o alvo for um PNJ ou uma criatura de nível 3 ou menor, morrerá. Se o alvo for um PJ de qualquer grau, descerá um passo no marcador de dano. Ação.

Nuvem de Detritos (5 pontos de Intelecto): Pedras, sujeira, areia e detritos sobem pelo ar ao seu redor para formar uma nuvem turbulenta. A nuvem se estende para o alcance imediato, move-se com você e dura por um minuto. Quando ela termina, todas as coisas que a compõem caem no chão ao seu redor. A nuvem faz ser difícil para outras criaturas atacar você, dando a você um recurso em rolagens de defesa de Velocidade. Além disso, enquanto a nuvem estiver ao seu redor, você pode usar uma ação para empurrar os materiais de forma que abranjam tudo dentro de um alcance imediato, causando 1 ponto de dano a cada criatura e objeto na área. Ação para iniciar.

Processamento Rápido (6 pontos de Intelecto): Você ou um alvo que você toque experimenta um nível maior de tempo de reação mental e físico por aproximadamente um minuto. Durante esse período, o alvo modifica todas as suas tarefas de Velocidade em um passo a seu favor, incluindo testes de defesa de Velocidade. Além disso, o alvo pode realizar uma ação extra a qualquer momento antes da duração da habilidade terminar. Ação.

Projeção (4 pontos de Intelecto): Você projeta uma imagem sua para qualquer local que você tenha visto ou visitado anteriormente. A distância não importa contanto que a localização seja no mesmo



mundo que o seu. A projeção copia sua aparência, movimentos e quaisquer sons que você faça pelos próximos dez minutos. Qualquer um presente na localização pode ver e ouvir você como se você estivesse ali. Entretanto, você não enxerga através da sua projeção. Ação para iniciar.

Regeneração (6 pontos de Intelecto): Você restaura pontos da Reserva de Potência ou Velocidade de um alvo entre dois modos: a Reserva escolhida recupera até 6 pontos ou é restaurada a um valor total de 12. Você toma essa decisão quando inicia essa habilidade. Os pontos são regenerados a uma taxa de 1 ponto por rodada. Você deve manter contato com o alvo o tempo todo. Em nenhum caso isso poderá elevar uma Reserva acima do seu máximo. Ação.

Remodelar (5 pontos de Intelecto): Você remodela matéria dentro do alcance curto em uma área do tamanho de um cubo de 1 m (5 pés). Se você usar somente uma ação nesta habilidade, as mudanças feitas serão, na melhor das hipóteses, grosseiras. Se você passar ao menos dez minutos e tiver sucesso em uma tarefa de **ofício** apropriada (com uma dificuldade pelo menos um passo acima do normal devido às circunstâncias), você poderá fazer mudanças complexas no material. Você não pode mudar a natureza do material, apenas sua forma. Assim, você pode fazer ou selar um buraco em uma parede ou no chão. Você pode moldar uma espada rudimentar a partir de um grande pedaço de ferro. Você pode quebrar ou consertar uma corrente. Com vários usos dessa habilidade, você poderia causar grandes mudanças, criando uma ponte, uma parede ou uma estrutura similar. Ação.

ADEPTO DE QUINTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Absorver Energia (7 pontos de Intelecto): Você toca um objeto e absorve sua energia. Se você tocar uma cifra, a tornará inútil. Se você tocar um artefato, teste o esgotamento do artefato. Se você tocar outro tipo de máquina ou dispositivo

energizado, o Mestre determinará se sua energia é totalmente drenada. Em qualquer caso, você absorve a energia do objeto tocado e recupera 1d10 pontos de Intelecto. Se isso der a você mais Intelecto do que o máximo de sua Reserva, os pontos extras serão perdidos e você deverá fazer uma rolagem de defesa de Potência. A dificuldade da rolagem é igual à quantidade de pontos acima do máximo que você absorveu. Se você falhar na rolagem, sofrerá 5 pontos de dano e ficará incapaz de agir por uma rodada. Você pode usar essa habilidade como uma ação de defesa quando for o alvo de um ataque baseado em energia. Fazer isso irá cancelar o ataque iminente e você absorverá sua energia como se fosse um dispositivo. Ação.

Concussão (7 pontos de Intelecto): Você faz com que um pulso de força concussiva exploda a partir de um ponto que você escolha dentro de um alcance longo. O pulso se estende por até um alcance curto em todas as direções, causando 5 pontos de dano para tudo dentro da área. Mesmo que você falhe na rolagem de ataque, alvos na área levam 1 ponto de dano. Ação.

Conhecendo o Desconhecido (6 pontos de Intelecto): Acessando uma fonte de informação além das suas capacidades, você poderá fazer uma pergunta ao Mestre e receber uma resposta genérica. O Mestre atribui um nível para a pergunta, então quanto mais obscura for a resposta, mais difícil será a tarefa. Geralmente, um conhecimento que você poderia encontrar ao procurar em algum lugar diferente da sua atual localização é nível 1 e um conhecimento obscuro do passado é nível 7. Conhecer o futuro é impossível. Ação.

Conjuração (7 pontos de Intelecto): Você produz, como se saído do próprio ar, uma criatura nível 5 de um tipo que você já encontrou anteriormente. A criatura fica ali por um minuto e depois retorna para seu lar. Enquanto ali presente, a criatura age como você comandar, mas isso não requer uma ação da sua parte. Ação.

Criar (7 pontos de Intelecto): Você cria algo do nada. Você pode criar um item à sua escolha que normalmente teria uma dificuldade de 5 ou menos (usando as regras de **ofícios**). Uma vez criado, o item dura por um número de horas igual a 6

Ofícios, página 237

Ofícios, página 237

menos a dificuldade para criá-lo. Logo, se você criar uma motocicleta (dificuldade 5) ela vai durar por 1 hora. Ação.

Dividir Sua Mente (7 pontos de Intelecto):

Você divide a sua consciência em duas partes. Por um minuto, você pode ter duas ações em cada um de seus turnos, mas somente uma delas pode ser usada para uma habilidade especial. Ação.

Do Pó ao Pó (7 pontos de Intelecto):

Com um toque, você desintegra um objeto inanimado que seja menor do que você e cujo nível seja menor ou igual ao seu grau. Se o Mestre sentir que é apropriado para as circunstâncias, você poderá desintegrar uma parte de um objeto (cujo volume total seja menor do que você) em vez da coisa toda. Ação.

Mestre no Uso de Cifra: Você pode carregar até cinco cifras por vez. Facilitador.

Sentidos Verdadeiros: Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros (50 pés) como se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são de verdade. Facilitador.

Teleporte (6+ pontos de Intelecto):

Você se transfere instantaneamente para qualquer localização que tenha visto ou onde tenha estado, não importa a distância, desde que ela seja no mesmo mundo que você atualmente está. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você poderá empregar Esforço para levar outra pessoa com você, com cada nível de Esforço afetando até três alvos adicionais. Você deverá tocar quaisquer alvos adicionais. Ação.

ADEPTO DE SEXTO GRAU

Escolha uma das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Atravessar os Mundos (8+ pontos de Intelecto): Você se transmite instantaneamente para outro planeta, dimensão, fase ou nível de realidade. Você deve saber que o destino existe; o Mestre decidirá se você tem informação suficiente

para confirmar sua existência e qual seria o nível de dificuldade para chegar ao destino. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode empregar Esforço para trazer outras pessoas com você, com cada nível de Esforço afetando até três alvos adicionais. Você deve tocar quaisquer alvos adicionais. Ação.

Controlar Clima (10 pontos de Intelecto):

Você muda o clima em toda a sua região. Se realizado em área fechada, ele cria apenas efeitos climáticos menores tais como névoa, mudanças de temperatura amenas e assim por diante. Se realizado em área aberta você consegue criar chuva, nevoeiro, neve, vento ou qualquer outro tipo de clima normal (não excessivamente severo). A mudança dura por um período de tempo natural, portanto uma tempestade pode durar por uma hora, nevoeiro por duas ou três horas e a neve por algumas horas (ou por dez minutos se estiver fora de estação). Pelos primeiros dez minutos após ativar essa habilidade, você poderá criar efeitos mais dramáticos e específicos tais como trovoadas, granizos gigantes, ciclones, ventos com força de furacão e assim por diante. Esses efeitos devem ocorrer em uma área de 305 metros (1.000 pés) a partir da sua localização. Você deve usar o seu turno concentrando-se na criação de um efeito ou em mantê-lo por uma nova rodada. Esses efeitos infligem 6 pontos de dano a cada rodada. Ação.

Mover Montanhas (9 pontos de Intelecto): Você exerce uma quantidade tremenda de força física em uma área de 76 metros (250 pés) a partir de você. Você conseguirá empurrar até 9,1 toneladas de material por até 15 metros. Essa força pode derrubar edificações, redirecionar rios pequenos ou realizar outros efeitos dramáticos. Ação.

Terremoto (10 pontos de Intelecto): Você inicia um terremoto centrado em um local que você possa ver dentro de 305 metros (1.000 pés). O chão dentro de 76 metros (250 pés) do local que você marcou salta e chacoalha por cinco minutos, causando dano em área à estruturas e terrenos na área. Prédios feitos de madeira, pedra ou tijolos desmoronam; paredes caem; penhascos desmoronam; tetos caem; algumas áreas do chão sobem, e outras

áreas afundam. Criaturas dentro de um prédio caindo ou abaixo de um penhasco ou parede desmoronando estão sujeitas a um esmagamento (3 pontos de dano) ou a um grande esmagamento (6 pontos de dano) e podem ter de escavar para sair, conforme o Mestre decidir. Além disso, a força do tremor é o suficiente para derrubar criaturas no chão e impedir elas de ficarem em pé enquanto os tremores não param. Ação para iniciar.

Usurpar Cifra: Você destrói uma cifra que você carrega e recebe seu poder, que agora funciona continuamente para você. A cifra deve ter um efeito que não seja instantâneo. Você pode escolher uma cifra quando receber essa habilidade, ou você pode esperar e escolher depois. Entretanto, uma vez que você tenha usurpado o poder de uma cifra, não poderá depois mudar para uma cifra diferente — a habilidade funciona uma única vez. Ação para iniciar.

EXEMPLO DE ADEPTO

Jen quer criar uma adepta—uma feiticeira para uma campanha de fantasia. Ela decide deixar a personagem equilibrada, então ela bota 2, dos seus pontos adicionais, em cada Reserva de Estatística, dando a ela uma Reserva de Potência de 9, uma Reserva de Velocidade de 11 e uma Reserva de Intelecto de 14. Sua adepta é inteligente e rápida. Ela tem uma Margem de Intelecto de 1, uma Margem de Potência de 0 e uma Margem de Velocidade de 0. Como uma personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1. Como suas habilidades iniciais, ela escolhe **Agredir** e **Proteção**, dando a ela uma forte ofensiva e defesa. Ela também escolhe **Treinamento Mágico** e completa seu personagem com **Varredura**, que ela espera ser útil para ganhar conhecimento e informação. Para esta personagem, Agredir, Proteção e Varredura são magias que ela aprimorou através de anos de treinamento e estudo.

Ela pode carregar três cifras. O Mestre lhe dá uma poção que age como um teleportador de curto alcance, um pequeno amuleto que restaura 5 pontos à sua Reserva de Intelecto e um frasco cheio de um fluído que explode como uma bomba de fogo. A feiticeira de Jen não tem perícias com armas físicas, logo ela não se importa

com elas.

Para sua descrição, Jen escolhe **Graciosa**, que adiciona 2 pontos à sua Reserva de Velocidade, deixando-a com 13. Esse descritor significa que ela é treinada em equilíbrio e qualquer coisa que requeira movimento cuidadosos, artes físicas performáticas e tarefas de defesa de Velocidade. Talvez ela seja uma dançarina. Na verdade, ela começa a desenvolver um passado que envolve movimentos ágeis e graciosos que ela incorporou em suas magias.

Para seu foco, ela escolhe **Lidera**. Isso lhe dá um treinamento em interações sociais, que novamente ajudam a complementá-la—ela é boa em todos os tipos de situações. Aliás, ela tem a habilidade Bom Conselho, que permite a ela ser um ponto de foco no grupo.

Suas habilidades de magia e foco custam pontos de Intelecto para ativar, então ela é agradecida por ter muitos pontos em sua Reserva de Intelecto. Além disso, sua Margem de Intelecto vai ajudar a reduzir estes custos. Se ela usar seu Agredir como uma rajada de força sem aplicar Esforço, ele custa 0 pontos de Intelecto e causa 4 pontos de dano. Da mesma forma, usar sua habilidade de Bom Conselho sem aplicar Esforço ela custa 0 pontos de Intelecto. Sua Margem de Intelecto vai permiti-la guardar pontos para aplicá-los em outros fins, talvez para melhorar a precisão do Agredir.



Gracioso, página 84

Lidera, página 164

Mestre sempre são livres para pré-selecionar as habilidades especiais de um tipo em dado grau para reforçar o cenário. No cenário e fantasia da feiticeira da Jen, o Mestre pode dizer que todos os feiticeiros (adeptos) começam com Treinamento Mágico como uma das suas habilidades de grau 1. Isso não deixa o personagem menos poderosos ou especial, mas diz algo sobre seu papel no mundo e expectativas no jogo.

Agredir, página 32

Proteção, página 33

Treinamento Mágico, página 33

Varredura, página 33

Seu equipamento inicial de personagem é tão importante quanto suas perícias de iniciais. Aprenda mais sobre o que você carrega e como usá-los no Capítulo 8: Equipamento.

EXPLORADOR

Fantasia: explorador, aventureiro, investigador, buscador de mistérios

Moderna/Horror: atleta, explorador, aventureiro, itinerante, detetive, estudioso, espeleologista (estuda cavernas), desbravador, repórter investigativo

Ficção Científica: explorador, aventureiro, viajante, especialista planetário, exobiologista

Super-herói: aventureiro, combatente do crime

Você é uma pessoa de ação e habilidade física, enfrentando o desconhecido sem medo. Você viaja para lugares estranhos, exótico e perigosos, e descobre coisas

novas. Isso significa que você se empenha fisicamente, mas, provavelmente, também é bem informado.

Papel Individual: Embora exploradores possam ser acadêmicos ou bem estudados, eles são primariamente mais interessados na ação. Eles encaram perigos graves e obstáculos terríveis como uma parte rotineira de sua vida.

Papel no Grupo: Exploradores as vezes trabalham sozinhos, mas mais frequentemente eles operam em times com outros personagens. O explorador frequentemente lidera o caminho, definindo uma trilha. Entretanto, também é provável que ele pare e investigue qualquer coisa intrigante que encontre no caminho.

Papel na Sociedade: Nem todos os exploradores estão lá fora caminhando

Rolagem	Antecedente
1	Você era um atleta famoso no segundo grau. Você ainda está em boa forma, mas, cara, aqueles foram os dias de glória.
2	Seu irmão é o vocalista de uma banda realmente popular.
3	Você fez algumas descobertas em suas explorações, mas nem todas as oportunidades de capitalizá-las tiveram sucesso.
4	Você era um policial, mas desistiu depois de encontrar corrupção na corporação.
5	Seus pais eram missionários, por isso você passou grande parte de sua juventude viajando pelo mundo.
6	Você serviu no exército com honras.
7	Você recebeu uma bolsa de uma organização secreta, que pagou pela sua educação. Agora, eles parecem querer muito mais de você.
8	Você foi para uma universidade de prestígio com uma bolsa de estudos de esporte, mas se destacou tanto na sala de aula quanto no campo.
9	Seu melhor amigo de infância é agora um influente membro do governo.
10	Você costumava ser um professor. Seus alunos lembram de você com carinho.
11	Você trabalhou como um agente pequeno em uma organização criminosa até ser apanhado e passar um tempo na cadeia, após o qual você tentou agir corretamente.
12	Sua maior descoberta já feita foi roubada pelo seu arquirrival.
13	Você pertence a uma organização exclusiva de exploradores cuja existência não é amplamente conhecida.
14	Você foi sequestrado quando era criança, em circunstâncias misteriosas, embora tenha sido recuperado com segurança. O caso ainda tem alguma notoriedade.
15	Quando você era jovem, você foi viciado em narcóticos e agora você é um viciado em recuperação.
16	Enquanto explorava uma localização remota, você viu algo estranho que nunca foi capaz de explicar.
17	Você possui um restaurante ou bar pequeno.
18	Você publicou um livro sobre algumas das suas explorações e descobertas e conseguiu algum reconhecimento.
19	Sua irmã é a dona de uma loja e te dá um belo desconto.
20	Seu pai é um oficial de alta patente nas forças militares, com muitas conexões.

pelas regiões selvagens ou se metendo em uma ruína antiga. As vezes, um explorador é um professor, um cientista, um detetive ou um repórter investigativo. Em qualquer ocasião, um explorador enfrenta bravamente novos desafios e acumula conhecimento para compartilhar com os outros.

Exploradores Avançados: Exploradores de grau superior ganham mais perícias, algumas habilidades de combate e um número de habilidades que os permitem lidar com o perigo. Resumindo, eles ficam cada vez mais complementados, capazes de lidar com qualquer desafio.

Conexão de Antecedente: Seu tipo ajuda a determinar a conexão que você tem com o cenário. Role um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico do seu antecedente que dê uma conexão com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio fato.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE EXPLORADOR

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	7
Velocidade	9
Intelecto	12

Você ganha 6 pontos adicionais para dividir entre as Reservas de estatística da forma que desejar.

EXPLORADOR DE PRIMEIRO GRAU

Exploradores de primeiro grau tem as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Natureza Física: Você tem uma Margem de Potência de 1, uma Margem de Velocidade de 0 e uma Margem de Intelecto de 0.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras por vez.

Hábil Com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem penalidade. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Facilitador.

Equipamento Inicial: Roupas apropriadas e uma arma à sua escolha, mais dois itens caros, dois itens moderadamente caros e

até quatro itens baratos à sua escolha.

Habilidade Especiais: Escolha quatro entre as habilidades descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

Bloquear (3 pontos de Velocidade): Você bloqueia automaticamente o próximo ataque corpo a corpo feito contra você dentro do próximo minuto. Ação para iniciar.

Decifrar (1 ponto de Intelecto): Se você gastar um minuto examinando algo com uma escrita ou código em um idioma que você não conhece, você pode fazer uma rolagem de Intelecto de dificuldade 3 (ou maior, baseado na complexidade do idioma ou código) para entender a essência da mensagem. Ação para iniciar.

Ganhar Confiança (1 ponto de Potência): Quando você usa uma ação para fazer sua primeira rolagem de recuperação do dia, você ganha imediatamente outra ação. Facilitador.

Hábil Com Todas as Armas: Você pode usar qualquer arma. Facilitador.

Hábil em Armadura: Você pode usar armadura por um longo período de tempo sem cansaço e pode compensar reações atrasadas por usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 1. Você começa o jogo com um tipo de armadura à sua escolha. Facilitador.

Margem Extra: Você tem uma Margem de Potência de 1 e uma Margem de Velocidade de 1.

Músculos de Ferro (2 pontos de Potência): Pelos próximos dez minutos, a dificuldade de todas as ações baseadas em Potência, exceto rolagens de ataque, que você tentar são reduzidas em um passo. Facilitador.

Perícias de Conhecimento: Você é treinado em duas perícias que não seja treinado. Escolha duas áreas de conhecimento como história, geografia, paleontologia, arqueologia e assim por diante. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que você a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias Físicas: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado.

Ajudar, página 231

Escolha duas entre as seguintes: correr, equilíbrio, escalar, nadar ou saltar. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Resistência: Qualquer duração em relação com ações físicas é dobrada ou reduzida pela metade, o que for melhor para você. Por exemplo, se uma pessoa comum pode segurar a respiração por trinta segundos, você pode segurar por um minuto. Se uma pessoa comum pode marchar por quatro horas sem parar, você pode fazer isso por oito horas. Em termos de efeitos danosos, se um veneno paralisa sua vítima por um minuto, você fica paralisado por trinta segundos. A duração mínima é sempre uma rodada. Facilitador.

Sebo nas Canelas: Se você obter sucesso em uma rolagem de Velocidade de dificuldade 2, você pode se mover uma curta distância e realizar uma ação na mesma rodada. Facilitador.

Sem Necessidade de Armas: Quando você faz um ataque desarmado (como um soco ou chute), você pode escolher se ele é considerado uma arma leve ou média. Facilitador.

Iniciativa, página 215

Senso de Perigo (1 ponto de Velocidade): A dificuldade da sua rolagem de *iniciativa* é reduzida em um passo. Facilitador.

Treinado Sem Armadura: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não estiver usando armadura. Facilitador.

EXPLORADOR DE SEGUNDO GRAU

Escolha quatro das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Alcance Ampliado: Alcances para você aumentam em um passo. Imediato vira curto, curto vira longe e longo vira 61 metros (200 pés). Facilitador.

Demolir: Usando duas mãos, você empunha uma arma ou ferramenta e realiza um poderoso golpe (Se lutando desarmado, este ataque é feito com ambos os punhos ou ambos os pés juntos). Quando usando isso como um ataque, você recebe -1 de penalidade para a rolagem de ataque e inflige 3 pontos adicionais de dano. Ao

tentar causar dano a um objeto ou barreira, você é treinado nesta tarefa. Ação.

Escapar (2 pontos de Velocidade): Você se escapa das amarras, se espreme entre barras, sai do agarrar de uma criatura, sai fora de uma areia movediça ou de outra forma sai de qualquer coisa que está te segurando em um local. Ação.

Facilitar Outros: Você pode usar as regras de *ajudar* para fornecer um benefício a outro personagem tentando uma tarefa física. Isso não quer uma ação de sua parte. Facilitador.

Manter Guarda (2 pontos de Intelecto): Enquanto estiver mantendo guarda (ficando, em sua maior parte, em um local por um período extenso de tempo), você fica acordado e alerta por até oito horas. Durante este tempo, você é treinado em tarefas de percepção assim como tarefas de furtividade para se ocultar daqueles que possam se aproximar. Ação para iniciar.

Mãos Leves (2 pontos de Velocidade): Esta habilidade provém um recurso para qualquer tarefa envolvendo destreza manual, como bater carteira, abrir fechadura, jogos envolvendo agilidade e assim por diante. Cada uso dura por até um minuto; um novo uso (para trocar de tarefas) substitui o uso anterior. Ação para iniciar.

Olho para Detalhes (2 pontos de Intelecto): Quando você gasta mais ou menos cinco minutos explorando cuidadosamente uma área que não seja maior que uma sala típica, você pode perguntar ao Mestre uma questão sobre a área e ele deve responder honestamente. Você não pode usar esta habilidade mais do que uma vez por área a cada vinte e quatro horas. Facilitador.

Perícia Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode selecionar esta habilidade até três vezes. Cada vez que a escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Perícias de Viagem: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: cavalgar, conduzir veículo, navegação ou pilotar. Você pode pegar esta habilidade

múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias Investigativas: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: abrir fechadura, avaliar o perigo, identificar, mexer com dispositivos ou percepção. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Recuperação Rápida: Sua segunda rolagem de recuperação (normalmente precisando de dez minutos) é somente uma ação, assim como a primeira rolagem. Facilitador.

EXPLORADOR DE TERCEIRO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Aproveitar Oportunidade (4 pontos de Velocidade): Se você obter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade para resistir à um ataque, você ganha uma ação. Você pode usá-la imediatamente, mesmo se já teve uma ação naquela

rodada. Se você usar essa ação para atacar, a dificuldade do seu ataque é reduzida em um passo. Você não recebe uma ação durante a próxima rodada. Facilitador.

Britadeira: Seus ataques contra objetos infligem 4 pontos adicionais de dano quando você usa uma arma corpo a corpo que você empunha com as duas mãos. Facilitador.

Correr e Lutar (4 pontos de Potência): Você pode se mover uma distância curta e fazer um ataque corpo a corpo que inflige 2 pontos adicionais de dano. Ação.

Deturpar a Probabilidade: Se você rolar 1 natural em um d20, você pode re-rolar o dado. Se você re-rolar, você evita uma [intromissão do Mestre](#)—a menos que role um segundo 1—e pode obter sucesso em sua tarefa. Uma vez que use esta habilidade, ela não fica disponível até após você fazer uma rolagem de recuperação de dez horas. Facilitador.

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo. Facilitador.

Experiente Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade [Hábil em Armadura](#) aumenta. Agora, você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 2. Facilitador.

*Intromissão do Mestre,
página 212*

*Hábil em Armadura,
página 41*



Ignorar a Dor: Você não sente os efeitos prejudiciais do marcador de dano e quando você estiver debilitado, você ignora aqueles efeitos e, no lugar, sente os efeitos normalmente associados com estar enfraquecido (Morto ainda é morto). Facilitador.

Pensar Em Uma Saída: Quando você quiser, você pode usar pontos da sua Reserva de Intelecto ao invés da sua Reversa de Potência ou Reserva de Velocidade em qualquer ação que não seja de combate. Facilitador.

Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher um tipo diferente de ataque. Facilitador.

Queda Controlada: Quando você caí sendo capaz de realizar ações e dentro do alcance de uma superfície vertical, você pode tentar desacelerar sua queda. Faça uma rolagem de Velocidade com uma

dificuldade de 1 para cada 6 metros (20 pés) que você caí. Em um sucesso, você leva metade do dano da queda. Se você reduzir a dificuldade à 0, você não leva dano. Facilitador.

Resiliência: Você tem +1 de Armadura contra qualquer tipo de dano físico, até contra dano que normalmente ignora Armadura. Facilitador.

EXPLORADOR DE QUARTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Corredor: Sua distância de movimento padrão se torna longa. Facilitador

Duro de Matar: Quando você está enfraquecido ou debilitado no [marcador de dano](#), a dificuldade de tarefas e rolagens de defesas baseadas em Potência que você tenta fazer são reduzidas em um passo. Se você também tiver [Ignorar a Dor](#), faça uma rolagem de defesa de Potência de dificuldade 1 quando chegar a 0 pontos em todas as suas três Reservas para imediatamente recuperar 1 ponto de

Um personagem não pode aplicar Esforço ou outras habilidades à qualquer tarefa que tente usando Duro de Matar.

Marcador de dano, página 221

Ignorar a Dor, página 43 (habilidade de tipo) ou página 175 (habilidade de foco)



Potência e evitar morrer. Cada vez que você tenta se salvar com esta habilidade antes da sua próxima rolagem de recuperação de dez horas, a dificuldade aumenta em um passo. Facilitador.

Efeitos Aumentados: Você trata rolagens de 19 natural como rolagens de 20 natural para rolagens de ação de Potência ou Velocidade (você escolhe quando ganha esta habilidade). Isso permite a você ganhar um efeito maior em 19 ou 20 naturais. Facilitador.

Guerreiro Capaz: Seus ataques causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Ler os Sinais (4 pontos de Intelecto): Você examina uma área e descobre detalhes precisos e úteis sobre o passado (se houverem). Você pode perguntar ao Mestre até quatro questões a respeito da área imediata; cada uma delas requer uma rolagem própria. Ação.

Perito: Ao invés de rolar um d20, você pode escolher obter sucesso automaticamente em uma tarefa que você seja treinado. A tarefa deve ser de dificuldade 4 ou menos, e não pode ser uma rolagem de ataque ou rolagem de defesa. Facilitador.

EXPLORADOR DE QUINTO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Aparar (5 pontos de Velocidade): Você pode desviar ataques iminentes rapidamente. Pelas próximas dez rodadas, você reduzirá a dificuldade para todos as rolagens de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.

Comandar (3 pontos de Intelecto): Você dá um comando a outro personagem. Se aquele personagem escolher fazê-lo, a dificuldade de qualquer tarefa que ele tente é reduzida em um passo e um acerto causa 3 pontos adicionais de dano. Se seu comando for para fazer uma tarefa que não seja um ataque, a dificuldade da tarefa é reduzida em dois passos. Ação.

Dotado Fisicamente: Toda vez que você gastar pontos de sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade em uma ação

por qualquer razão, se você rolar um 1 no dado associado à ela, você re-rola, sempre ficando com o segundo resultado (mesmo se for outro 1). Facilitador.

Maestria Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é especializado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode escolher esta habilidade até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Sagaz no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo. Facilitador

Saltar pro Ataque (5 pontos de Potência): Você tenta uma ação de Potência com dificuldade 4 para saltar alto como parte de seu ataque corpo a corpo. Se tiver sucesso, seu ataque inflige 3 pontos adicionais de dano e derruba o inimigo. Se falhar, você ainda faz sua rolagem de ataque normal, mas não causa o dano adicional ou derruba o oponente. Ação.

Vigilante (5 pontos de Potência): Quando você normalmente iria ficar **confuso** ou **atordoadado**, você não fica confuso ou atordoadado. Facilitador.

EXPLORADOR DE SEXTO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Ataque Giratório (5 pontos de Velocidade): Você fica parado e faz ataques corpo a corpo contra até cinco inimigos na área adjacente, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça uma rolagem de ataque separada para cada inimigo. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos esses ataques. Ação.

De Novo e De Novo (8 pontos de Velocidade): Você pode realizar uma ação adicional em uma rodada que você já tenha agido. Facilitador.

Grande Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina

Um personagem não pode aplicar Esforço ou outras habilidades à qualquer tarefa que tente usando a habilidade Perito.

Confuso, página 222

Atordoadado, página 222

*Perícias de
Conhecimento, página 41*

*Hábil em Armadura,
página 41*

*Experiente Com
Armadura, página 43*

Robusto, página 95

Inaptidão, página 69

*Explora Lugares
Obscuros, página 151*

*Senso de Perigo, página
42*

*Ganhar Confiança,
página 41*

leve, à distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, à distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou à distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado neste tipo de ataque, em vez disso, se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

Maestria Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade de **Hábil em Armadura** é melhorada. Ao usar qualquer armadura, você reduz o custo de Velocidade da armadura para 0. Se você selecionar essa manobra e já tiver a habilidade **Experiente Com Armadura**, substitua **Experiente Com Armadura** por uma manobra diferente de terceiro grau, porque **Maestria Com Armadura** é melhor. Facilitador.

Vitalidade Selvagem (4 pontos de Intelecto): Você se sintoniza com a força vital de uma criatura selvagem (do seu tamanho ou maior) dentro de um alcance longo que você possa ver. Isso é uma tarefa de Intelecto de nível 2. Se obter sucesso, a criatura não é machucada, mas através da ressonância com a vitalidade selvagem dela, você ganha diversos benefícios por até um minuto: um recurso para todas as suas tarefas baseadas em Potência (incluindo ataques e defesas), +2 para sua Margem de Potência e Margem de Velocidade e 2 pontos adicionais de dano em todos os ataques corpo a corpo bem-sucedidos. Ação para iniciar.

EXEMPLO DE EXPLORADOR

Dave decide criar um explorador para uma campanha de ficção científica (ópera espacial). Esse personagem vai ser alguém vivo que explora mundos alienígenas. Ele põe 3 de seus pontos adicionais em sua Reserva de Potência, 2 em sua Reserva de Velocidade e 1 em sua Reserva de Intelecto; suas Reservas de estatística agora são Potência 13, Velocidade 11 e Intelecto 10. Como um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1, sua Margem de Potência é 1 e sua Margem de Velocidade e de Intelecto são 0. Seu personagem está bem equilibrado até agora.

Dave imediatamente começa a escolher suas habilidades. Ele pega **Senso de Perigo** e **Ganhar Confiança**, pensando que

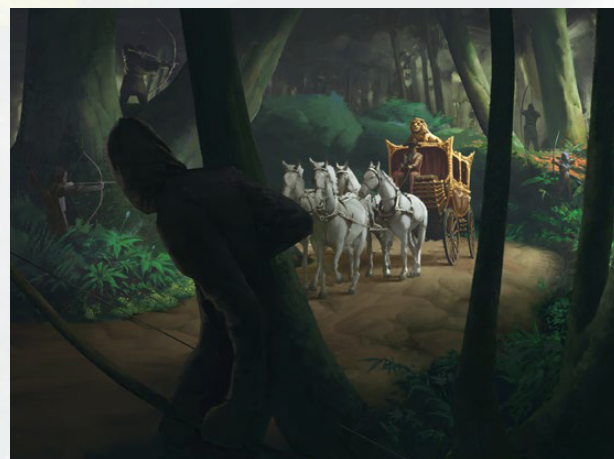
elas vão ser geralmente úteis em suas atividades. Ele também escolhe **Hábil em Armadura**, argumentando que ele usa uma armadura média de alta tecnologia em suas explorações. Por fim escolhe **Perícias de Conhecimento** e seleciona geologia e biologia para ajudá-lo em suas explorações interplanetárias.

O explorador de Dave pode carregar duas cifras, que neste cenário envolve nanotecnologia. O Mestre decide que uma é um injetor de nanita que dá +1 de bônus à Margem de Potência quando usado e o outro é um dispositivo que pode criar um objeto simples de mão que o usuário desejar.

O explorador do Dave não é realmente equipado para lutar, mas as vezes o universo é um local perigoso, então ele anota que está carregando um disparador médio também.

Dave ainda precisa de um descritor e um foco. Olhando no capítulo de descritores, ele escolhe **Robusto**, o qual aumenta sua Reserva de Potência para 17. Ele também se cura mais rápido e pode operar melhor quando machucado. Ele é treinado em defesas de Potência, mas tem uma **inaptidão** com iniciativa; entretanto, isso é efetivamente cancelado pelo seu Senso de Perigo (e vice-versa). Ele poderia voltar e selecionar algo no lugar de Senso de Perigo, mas ele gosta dele e decide mantê-la. No geral, o descritor encerra fazendo-o forte, mas um pouco devagar.

Para seu foco, Dave escolhe **Explora Lugares Obscuros** (neste caso, estranhas ruínas de civilizações alienígenas). Isso lhe dá um punhado de perícias adicionais: equilíbrio, escalar, escutar, procurar e saltar. Ele é um explorador bem versado.



ORADOR

Fantasia: bardo, orador, recitador, emissário, padre, arauto

Moderna/Horror: diplomata, sedutor, desdobrador, manipulador, ministro, mediador advogado

Ficção Científica: diplomata, sensitivo, glamoroso, cônsul, embaixador

Super-herói: glamoroso, hipnotizador, mestre dos fantoches

Você é bom com palavras e bom com pessoas. Você dialoga para superar desafios e para sair de apertos e você consegue que

as pessoas façam o que você quer.

Papel Individual: Oradores são inteligentes e carismáticos. Eles gostam de pessoas e, mais importante, eles as entendem. Isso ajuda os oradores a fazer os outros fazerem o que precisa ser feito.

Papel no Grupo: O orador é frequentemente a cara do grupo, servindo como a pessoa que fala por todos e negociar com outros. Combate e ações não são os pontos fortes do orador, então outros personagens as vezes tem de defender o orador em horas de perigo.

Papel na Sociedade: Oradores são frequentemente políticos ou líderes

Seu equipamento inicial de personagem é tão importante quando suas perícias de início. Aprenda mais sobre o que você carrega e como usá-los no Capítulo 8: Equipamento.

Rolagem	Antecedente
1	Um dos seus pais foi um artista famoso quando mais jovem e esperava que você se destacasse no mesmo meio.
2	Quando você era adolescente, um de seus irmãos desapareceu e foi dado como morto. O choque dividiu sua família e é algo que você nunca superou.
3	Você foi introduzido em uma sociedade secreta que pretende manter e proteger o conhecimento esotérico, se opondo às forças do mal.
4	Você perdeu um de seus pais para o alcoolismo. Ele ou ela ainda pode estar vivo, mas você enfrentaria um grande conflito para perdô-lo.
5	Você não se lembra de nada que aconteceu com você antes dos 18 anos de idade.
6	Seus avós o criaram em uma fazenda de gado leiteiro, longe dos movimentados centros urbanos. Você gosta de pensar que a educação caseira que recebeu o preparou para qualquer coisa.
7	Como um órfão, você teve uma infância difícil e sua entrada na idade adulta foi um desafio.
8	Você cresceu em extrema pobreza, entre criminosos. Você ainda tem algumas conexões com o antigo bairro.
9	Você serviu como um emissário no passado para uma mulher poderosa e influente e ela ainda pensa bem de você.
10	Você tem um rival irritante que sempre parece entrar em seu caminho ou atrapalhar seus planos.
11	Você se dedicou até chegar à posição de porta-voz de uma empresa de médio porte.
12	Seus vizinhos foram assassinados e o mistério permanece sem solução.
13	Você viajou por todo o mundo e, durante esse tempo, acumulou uma grande coleção de souvenir estranhos.
14	Sua namorada da escola acabou ficando com seu melhor amigo (agora ex-melhor amigo).
15	Você faz parte de uma minoria caluniada, mas trabalha para trazer a injustiça da sua situação para a atenção do público.
16	Você é proprietário da metade de um bar local, onde você é um gênio na criação de bebidas especiais.
17	Uma vez você deu um golpe que enganou pessoas importantes por dinheiro e eles buscam vingança.
18	Você costumava atuar em um teatro itinerante e eles lembram de você com carinho (assim como as pessoas nos lugares que visitou).
19	Você está em um relacionamento íntimo romântico com alguém do governo local.
20	Alguém está tentando se passar por você, usando sua identidade, frequentemente para fins nefastos. Você nunca encontrou o culpado, mas com certeza gostaria.

religiosos. Tão frequente quanto, entretanto, eles são vigaristas ou criminosos.

Oradores Avançados: Oradores de alto grau usam suas habilidades para controlar e manipular pessoas bem como para auxiliar e estimular seus amigos. Eles podem diálogos para sair de perigos e até usar suas palavras como armas.

Conexão de Antecedente: Seu tipo ajuda a determinar a conexão que você tem com o cenário. Role um d20 ou escolha da lista anterior para determinar um fato específico do seu antecedente que dê uma conexão com o resto do mundo. Você também pode criar o seu próprio fato.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE ORADOR

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	7
Velocidade	9
Intelecto	12

Você ganha 6 pontos adicionais para dividir entre as Reservas de estatística da forma que desejar.

ORADOR DE PRIMEIRO GRAU

Oradores de primeiro grau tem as seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Natureza Física: Você tem uma Margem de Intelecto de 1, uma Margem de Potência de 0 e uma Margem de Velocidade de 0.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras por vez.

Hábil Com Armas Leves: Você pode usar armas leves sem penalidade. Se você empunhar uma arma média, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em dois passos. Você também começa com uma arma leve à sua escolha. Facilitador.

Equipamento Inicial: Roupas apropriadas e uma arma leve à sua escolha, mais dois itens caros, dois itens moderadamente caros e até quatro itens baratos à sua escolha.

Habilidade Especiais: Escolha quatro entre as habilidades descritas abaixo. Você

não pode escolher a mesma mais de uma vez a menos que sua descrição diga o contrário.

Agressão (2 pontos de Intelecto):

Suas palavras afetam a mente de um personagem dentro de um alcance curto, que seja capaz de entender você, desbloqueando seus instintos mais primitivos. Como resultado, ele ganha um recurso em suas rolagens de ataque baseados em Potência por um minuto. Ação para iniciar.

Apagar Memórias (3 pontos de Intelecto):

Você adentra a mente de uma criatura em um alcance imediato e faz uma rolagem de Intelecto. Em um sucesso, você apaga até os últimos cinco minutos da memória dela. Ação.

Cativar (1 ponto de Intelecto): Enquanto estiver falando, você atrai e mantém a atenção de outra criatura, mesmo se a criatura não puder entender você. Pelo tempo que você ficar falando sem fazer mais nada (você não pode nem se mover), a outra criatura não faz ações além de se defender, mesmo por múltiplas rodadas. Se a criatura for atacada, o efeito encerra. Ação.

Encorajamento (1 ponto de Intelecto):

Enquanto você manter esta habilidade através de uma oratória inspiradora, seus aliados dentro de um alcance curto modificam a dificuldade de uma das seguintes tarefas (sua escolha) em um passo em benefício deles: tarefas de defesas, tarefas de ataque ou tarefas relacionadas a qualquer perícia que você seja treinado ou especializado. Ação.

Engabelar (1 ponto de Intelecto): Ao falar com uma criatura inteligente que possa entendê-lo e não seja hostil, você convence tal criatura a realizar uma ação cabível na próxima rodada. A ação cabível deve ser combinada com o Mestre. Não deve ser algo que coloque a criatura ou aliados dela em perigo evidente ou seja muito anormal ao personagem. Ação.

Entendimento (2 pontos de Intelecto):

Você observa ou estuda uma criatura ou objeto. A próxima vez que você interagir com ela, a dificuldade da tarefa relacionada é reduzida em um passo. Ação.

Hábil Com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem

Mesmo ações que não causem dano podem precisar de uma rolagem, confira Rolagem de Dado, página 403

Algumas habilidades de orador, como Ler Mente ou Sentidos Verdadeiros, implicam um elemento supernatural. Se isso for inapropriado ao personagem ou ao cenário, estas habilidades podem ser trocadas com algo dos traços de furtividade, ou o Mestre pode modificá-las um pouco para se basearem em talentos extraordinários e perspicácia ao invés de serem sobrenaturais.

Traço de Furtividade, página 57

penalidade. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Facilitador.

Mudar Identidade (2+ pontos de Intelecto): Você convence todas as criaturas inteligentes que possam te ver, ouvir e entender que você é alguém ou outra coisa diferente do que você realmente é. Você não personifica um indivíduo específico conhecido da vítima. Ao invés, você convence as vítimas que você é alguém que eles não sabiam pertencer a certa categoria de pessoas. “Nós somos do governo”. “Eu sou só um simples fazendeiro da cidade vizinha”. “Seu comandante me enviou”. Um disfarce não é necessário, mas um bom disfarce provavelmente vai ser um recurso para a rolagem envolvida. Se você tentar convencer mais do que uma criatura, o custo de Intelecto aumenta em 1 ponto por vítima adicional. Criaturas enganadas ficam assim por até uma hora, a menos que suas ações ou outras circunstâncias revelem sua verdadeira identidade antes. Ação.

Perícias de Interação: Você é treinado em duas perícias que não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: enganação, falar em público, identificar mentira, intimidação ou persuasão. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que você a selecionar, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Presença Aterradora (2+ pontos de Intelecto): Você convence um alvo inteligente de nível 3 ou menos que você é seu pior pesadelo. O alvo deve estar dentro de um alcance curto e ser capaz de entender você. Pelo tempo que você não fizer nada além de falar (você não pode nem se mover), o alvo fica paralisado com o medo, foge ou faz outra ação apropriada às circunstâncias. Ao invés de aplicar Esforço para reduzir a dificuldade da rolagem, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para aterrorizar uma criatura de nível 5 (dois níveis acima do limite normal), você deve aplicar dois níveis de Esforço. Ação.

ORADOR DE SEGUNDO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades

de grau menor com uma outra de um grau menor.

Babel: Após ouvir um idioma falado por alguns minutos, você pode falar e ser entendido nele. Se continuar a usar o idioma para interagir com falantes nativos, suas perícias melhoram rapidamente, ao ponto que você poderia ser confundido com um falante nativo em apenas algumas horas após começar a falar o novo idioma. Facilitador.

Hábil em Armadura: Você pode usar armadura por um longo período de tempo sem cansaço e pode compensar reações atrasadas por usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 1. Você começa o jogo com um tipo de armadura à sua escolha. Facilitador.

Perícias: Você é treinado em uma tarefa à sua escolha (que não seja de ataque ou defesa). Se você escolher uma tarefa que já



seja treinado, você se torna especializado naquela tarefa. Você não pode escolher uma tarefa que já seja especializado.

Recuperação Rápida (3 pontos de Intelecto): Suas palavras ampliam a habilidade regenerativa natural de um personagem, dentro de um alcance curto, que é capaz de entender você. Quando ele fizer uma rolagem de recuperação, ele gasta somente metade da quantia normal de tempo necessária para fazê-la (mínimo de uma ação). Ação.

Traição Inesperada: Com uma rodada ou duas de uso com sucesso de *Cativar*, *Engabelar* ou uma habilidade similar em um alvo dentro de um alcance curto, a dificuldade do primeiro ataque que você fizer contra o alvo é reduzida em dois passos. Uma vez que use *Traição Inesperada* no alvo, a dificuldade de usar suas habilidades ou tentar uma simples persuasão naquele alvo é permanentemente aumentada em dois passos. Facilitador.

Transmitir um Ideal (3 pontos de Intelecto): Após interagir por pelo menos um minuto com uma criatura que possa te ouvir e entender, você pode tentar transmitir um ideal temporariamente para ela que de outra forma não conseguiria a convencer de adotar. Um ideal é diferente de uma sugestão específica ou comando; um ideal é um valor abrangente como “toda vida é sagrada”, “meu partido político é o melhor”, “crianças devem ser vistas, não ouvidas” e assim por diante. Um ideal influencia o comportamento de uma criatura, mas não a controla. O ideal transmitido dura pelo tempo que convir a situação, mas normalmente por, pelo menos, algumas horas. O ideal é comprometido se alguém amigo da criatura gastar um minuto ou mais trazendo ela de volta ao seu juízo. Ação.

ORADOR DE TERCEIRO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Acelerar (4+ pontos de Intelecto): Suas palavras atingem o espírito de

um personagem dentro de um alcance imediato que é capaz de entender você, acelerando-o e assim ele ganha um recurso em tarefas de iniciativa e rolagens de defesa de Velocidade por dez minutos. Ao invés de aplicar *Esforço* para reduzir a dificuldade, você pode usá-lo para afetar mais alvos; cada nível de *Esforço* afeta um alvo adicional. Você deve falar para alvos adicionais para acelerá-los, um alvo por rodada. Ação por alvo para iniciar.

Causar Impressão (2 pontos de Intelecto): Esta habilidade provém um recurso em quaisquer tarefas tentando enganar, intimidar ou persuadir. Cada uso dura por até um minuto; um novo uso (para mudar de tarefas) substitui o antigo. Ação para iniciar.

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras por vez.

Grande Engano (3 pontos de Intelecto): Você convence uma criatura inteligente, que possa entendê-lo e não seja hostil, sobre algo que é ampla e obviamente falso. Ação.

Ler Mente (4 pontos de Intelecto): Você consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo que o alvo não queira. Você deve ser capaz de ver o alvo. Assim que tiver estabelecido contato, você pode ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você ou o alvo sair do alcance, a conexão é quebrada. Ação para iniciar.

Mente Perspicaz: Você tem +3 de Armadura contra danos de ataque e danos de efeitos que visem sua mente e Intelecto. A dificuldade de rolagens de defesa que você faz contra ataques que tentem te amedrontar, confundir, persuadir ou de outra forma influenciar, são reduzidos em um passo. Facilitador.

Misturar-se (4 pontos de Intelecto): Quando você usa misturar-se, as criaturas ainda o enxergam, mas não dão importância para sua presença por cerca de um minuto. Enquanto estiver misturado, você é especializado em furtividade e nas tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito termina se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o período restante do efeito através de uma ação para focar

Cativar, página 48

Engabelar, página 48

Um orador com Mente Perspicaz praticou mexer na mente dos outros tanto que ganhou certa proteção contra outros tentando o mesmo nele.



em parecer inócuo e como se pertencesse ao local. Ação para iniciar ou reiniciar.

Oratória (4 pontos de Intelecto): Ao falar com um grupo de criaturas inteligentes, que possam entendê-lo e não sejam hostis, você os convence a realizar uma ação cabível na próxima rodada. A ação cabível deve ser combinada com o Mestre. Não deve ser algo que coloque a criatura ou aliados dela em perigo evidente ou seja muito anormal ao personagem. Ação.

ORADOR DE QUARTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Antecipar Ataque (4 pontos de Intelecto): Você pode sentir quando e como as criaturas atacantes farão seus ataques. A dificuldade das rolagens de defesa de Velocidade é reduzida em um passo por um minuto. Ação.

Finta (2 pontos de Velocidade): Se você usar uma ação criando uma distração ou despistando, na próxima rodada você pode

tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente. Faça um teste de ataque corpo a corpo contra tal oponente. A dificuldade do teste é diminuída em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.

Ler os Sinais (4 pontos de Intelecto): Você examina uma área e descobre detalhes precisos e úteis sobre o passado (se existir). Você pode fazer até quatro perguntas ao Mestre sobre a área imediata, mas cada uma exige seu próprio teste. Ação.

Perícias Ampliadas: Você é treinado em duas tarefas à sua escolha (que não sejam de ataque ou defesa). Se você escolher uma tarefa que já seja treinado, você se torna especializado naquela tarefa. Você não pode escolher uma tarefa que já seja especializado.

Psicose (4 pontos de Intelecto): Suas palavras infligem uma destrutiva psicose na mente de um alvo dentro de um alcance longo que possa te entender, causando 6 pontos de dano de Intelecto (ignora Armadura) por rodada. A psicose pode ser dispersada se o alvo gastar uma ação não fazendo nada além de se acalmar e se concentrar. Ação para iniciar.

*Hábil em Armadura,
página 49*

Raciocínio Rápido: Ao realizar uma tarefa que normalmente exigiria o gasto de pontos da sua Reserva de Intelecto, você pode gastar pontos da sua Reserva de Velocidade ao invés disso. Facilitador.

Sugestão (4 pontos de Intelecto): Você sugere uma ação para outra criatura (nível 2 ou menor) dentro do seu alcance imediato. Se a ação não parecer completamente contra a natureza da criatura, ela segue a sua sugestão por até um minuto. Em vez de empregar um nível de Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregá-lo para aumentar o nível máximo do alvo que pode afetar em 1. Quando o efeito terminar, a criatura se lembra de seguir a sugestão, mas acredita que escolheu fazê-lo por vontade própria. Ação para iniciar.

Zombaria Desconcertante (4 pontos de Intelecto): Você faz um falatório sem sentido para distrair um alvo dentro de um alcance imediato. Em uma rolagem bem-sucedida de Intelecto, a dificuldade da sua rolagem de defesa contra o próximo ataque da criatura antes do fim da próxima rodada é reduzida em um passo. Ação.

ORADOR DE QUINTO GRAU

Escolha três das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Aura Sórdida (5+ pontos de Intelecto): Suas palavras, gestos e toque investem em um objeto, não maior que você, uma aura destrutiva, amedrontadora e de dúvida por um dia. Criaturas que possam ouvir e entender você sentem uma urgência de se mover pelo menos uma distância curta para longe do objeto. Se uma criatura não se mover para longe, a dificuldade de todas as tarefas, ataques e defesas que tentar dentro da aura são aumentadas em um passo. A duração da aura é ampliada em um dia por nível de Esforço aplicado. A aura é temporariamente bloqueada enquanto o objetivo estiver coberto ou contido. Ação para iniciar.

Estimular (6 pontos de Intelecto): Suas palavras encorajam um alvo que você toque que possa te entender. A dificuldade da próxima ação que ele faça é reduzida em

três passos. Ação.

Experiente Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade *Hábil em Armadura* aumenta. Agora, você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 2. Facilitador.

Fonte de Inspiração: Com sua permissão, personagens dentro de um alcance imediato podem usar uma ação para ganhar inspiração pela sua presença; a dificuldade de uma ação que eles façam na próxima rodada é reduzida em um passo. Esta inspiração custa, a cada personagem afetado, 2 pontos de Intelecto. Uma vez usada a habilidade, outros não podem ganhar inspiração de você até que você faça uma rolagem de recuperação. Facilitador.

Fugir (6 pontos de Intelecto): Todos os não-aliados dentro de uma distância curta que possam ouvir suas palavras amedrontadoras e intimidantes fogem de você a toda velocidade por um minuto.

Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Sagaz no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo. Facilitador.

ORADOR DE SEXTO GRAU

Escolha duas das habilidades descritas abaixo (ou de um grau menor) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode trocar uma das suas habilidades de grau menor com uma outra de um grau menor.

Despedaçar Mente (7+ pontos de Intelecto): Suas palavras ecoam destrutivamente na mente de um alvo inteligente de nível 1 dentro de um alcance curto que possa te entender. Elas destroem tecidos, memórias e personalidade, deixando o alvo em um estado vegetativo. Ao invés de aplicar Esforço para reduzir a dificuldade do ataque, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para despedaçar a mente de um alvo nível 5 (quatro níveis acima do limite normal), você deve aplicar quatro

*O estado vegetativo
criado por Despedaçar
Mente pode ser curado
por magia ou ciência
avançadas ou por uma
cyfra de removedor
de condição que cure
psicose.*

*Removedor de condição,
página 382*

níveis de Esforço. Ação.

Gerenciador de Batalha (4 pontos de Intelecto): Enquanto você gastar sua ação em cada rodada dando ordens ou conselhos, a dificuldade das ações de ataque e defesa dos aliados dentro do seu alcance curto é reduzida em um passo. Ação.

Inspirar Sucesso (6 pontos de Intelecto): Quando você obtém sucesso em uma rolagem para realizar uma tarefa relacionada a uma estatística que você escolheu ao selecionar esta habilidade e que você aplicou pelo menos um nível de Esforço, você pode escolher outro personagem dentro de um alcance curto. Aquele PJ tem um recurso para a próxima tarefa que tentar usando aquela estatística no próximo turno dele. Facilitador.

Palavra de Comando (6 pontos de Intelecto + cifra de nível 6): Você profere uma palavra tão poderosa que, para abastecê-la, é preciso sacrificar uma cifra de nível 6 ou mais em sua posse. Você emite a palavra para uma criatura dentro do seu alcance longo que você possa ver. Os alvos afetados devem obedecer ao comando por várias horas antes de estarem livres para agir como desejarem. Alvos que sejam atacados enquanto estiverem sob efeito do seu comando podem se defender. Comandos típicos incluem “Fuja”, “Acalme-se”, “Venha” e “Pare”. O Mestre decide como o alvo age após o comando ser dado. Ação.

Sentidos Verdadeiros: Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros (50 pés) como se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

EXEMPLO DE ORADOR

Mary quer criar um orador para uma campanha de horror Lovecraftiano. Ela põe 3 pontos adicionais de estatística em sua Reserva de Intelecto e 3 em sua Reserva de Velocidade; suas Reservas de estatística agora são Potência 8, Velocidade 12, Intelecto 14. Como um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1, sua Margem de Potência e Margem de Velocidade são 0, e sua Margem de Intelecto é 1. Ela é esperta

e carismática, mas não particularmente resistente.

Mary escolhe **Engabelar** e **Mudar Identidade** para ajudá-la a entrar em lugares e aprender coisas que queira saber. Ela é um pouco vigarista. Ela é boa com amigos, entretanto, e escolhe **Encorajamento** também. Mary completa suas habilidades de primeiro grau com **Perícias de Interação** (enganação e persuasão).

Um orador normalmente começa com duas cifras, mas o Mestre determina que personagens nesta campanha começam só com uma—algo assustador relacionado ao seu passado. A cifra de Mary é um relógio de bolso estranho dado a ela por sua avó. Ela não sabe como ou porque, mas quando ativado, ele permite a ela ter o dobro de ações por três rodadas.

O personagem de Mary carrega uma faca pequena escondida em sua bolsa em caso de problemas. Como é uma arma leve, ela inflige 2 pontos de dano, mas reduz a dificuldade dos ataques em um passo.

Mary escolhe **Determinado** para seu descritor e decide que ela é determinada em descobrir a verdade por trás de algumas das coisas estranhas que ela ouviu que possam estar ocorrendo. Talvez ela possa até publicar suas descobertas. **Determinado** aumenta sua Reserva de Potência para 10. Ela é treinada em ações de defesa de Intelecto e pode escolher uma perícia a cada dia para ajudá-la a alcançar seus objetivos. De começo, Mary fica triste por seu descritor lhe dar uma **inaptidão** em tarefas de percepção, mas então ela percebe que a falha se encaixa bem em seu personagem—ela é melhor em fazer as pessoas lhe dizerem o que ela quer do que encontrar a informação por conta própria.

Para seu foco, Mary escolhe **Move-se Como um Gato**, dando a ela uma Reserva de Velocidade de 15 e treinamento em equilíbrio. No final, ela é graciosa e rápida, carismática e mais durona do que pensou no início, graças a sua determinação. Ela está pronta para investigar o estranho.

Engabelar, página 48

Mudar Identidade, página 49

Encorajamento, página 48

Perícias de Interação, página 49

Determinado, página 79

Inaptidão, página 69

Move-se Como um Gato, página 171



Traços não são obrigatórios. Você sempre pode usar um tipo da forma que ele é.

A menos que escrito de outra forma, você não pode escolher a mesma habilidade duas vezes, mesmo se você ganha ela em seu tipo e traço.

Você nunca deveria dar a um tipo mais do que um traço.

Há bem pouco a ganhar ao usar traço de combate em um guerreiro.

Iniciativa, página 215

TRAÇOS

Traços são um grupo de habilidades especiais que o Mestre e jogadores podem usar para alterar o tipo de um personagem a fim de fazê-lo mais a seu gosto ou mais apropriado ao gênero ou cenário. Por exemplo, se um jogador quer criar um personagem ladrão usuário de magia ele pode jogar com um adepto com traços de furtividade. Em um cenário de ficção científica, um guerreiro pode também ter conhecimento em maquinários, então o personagem pode ter traços com tecnologia.

Em um dado grau, habilidades de um traço são tratadas de igual para igual com habilidades padrões de um tipo. Então para adicionar o traço de furtividade Senso de Perigo à um guerreiro, alguma coisa—talvez Porrada—deve ser sacrificada. Agora aquele personagem pode escolher Senso de Perigo como se fosse qualquer outra habilidade de guerreiro de primeiro grau, mas ele nunca poderá escolher Porrada.

O Mestre sempre deve estar envolvido ao aplicar traços em um tipo. Por exemplo, ele pode saber que para seu jogo de ópera espacial, vai querer um tipo chamado de “glameroso”, que é um orador com certos traços de habilidades de tecnologia—especialmente aqueles que fazem o personagem um piloto de nave espacial extravagante. Logo, ele troca as habilidades de primeiro grau Mudar Identidade e Agressão pelas habilidades de traço tecnológico Plugue de Dados e Perícias Tecnológicas para que o personagem possa plugar na nave diretamente e possa controlar computadores e naves como perícias.

No fim, traços são ferramentas para o Mestre criar facilmente tipos específicos orientados a campanha ao fazer pequenas alterações nos quatro tipos bases de tipos. Embora jogadores possam querer usar traços para deixar os personagens do jeito que querem, lembre-se que eles podem também modelar seus PJs com descritores e foco muito bem.

Os traços disponíveis são combate, furtividade, magia, perícias e conhecimento, e tecnologia.

TRAÇO DE COMBATE

Traço de combate faz um personagem mais lutador. Um orador com traço de combate em um cenário de fantasia seria um bardo de batalha. Um explorador com traço de combate em um jogo histórico pode ser um pirata. Um adepto com traços de combate em um cenário de ficção científica pode ser um veterano de uma guerra psíquica milenar.

HABILIDADES DE PRIMEIRO GRAU DE COMBATE

Hábil Com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem penalidade. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Facilitador.

Hábil em Armadura: Você pode usar armadura por um longo período de tempo sem cansaço e pode compensar reações atrasadas por usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo de Velocidade por usar armadura em 1. Você começa o jogo com um tipo de armadura à sua escolha. Facilitador.

Senso de Perigo (1 ponto de Velocidade): A dificuldade da sua *rolagem de iniciativa* é reduzida em um passo. Facilitador.

HABILIDADES DE SEGUNDO GRAU DE COMBATE

Estocada (1 ponto de Potência): Esta é uma punhalada corpo a corpo poderosa. Você faz um ataque e inflige 1 ponto adicional de dano se sua arma tiver uma ponta ou borda afiada. Ação.

Perfurar (1 ponto de Velocidade): Este é um ataque à distância de penetração bem mirado. Você faz um ataque e causa 1 ponto de dano adicional se sua arma tiver uma ponta afiada. Ação.

Porrada (1 ponto de Potência): Este é um ataque corpo a corpo de contusão. Seu ataque causa 1 pontos a menos de dano do que o normal, mas deixa seu alvo confuso por uma rodada, sendo que por esse tempo todas as tarefas que ele faz são modificadas em um passo em prejuízo dele. Ação.

Sede de Sangue (3 pontos de Potência): Se você derrotar um inimigo, você pode se mover uma distância curta, mas somente caso mova-se em direção a outro inimigo. Você não precisa gastar os pontos antes até saber que o primeiro inimigo foi derrotado. Facilitador.

Treinado Sem Armadura: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não estiver usando armadura. Facilitador.

HABILIDADES DE TERCEIRO GRAU DE COMBATE

Ataque Sucessivo (2 pontos de Velocidade):

Se você eliminar um inimigo, você poderá imediatamente fazer outro ataque contra um novo inimigo dentro do seu alcance no mesmo turno. O segundo ataque fará parte da mesma ação. Você pode usar essa manobra de combate com ataques corpo a corpo e ataques à distância. Facilitador.

Hábil Com Todas as Armas: Você pode usar qualquer arma. Facilitador.

Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que selecionar, você deve escolher um tipo diferente de ataque. Facilitador.

Perícia Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja

treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode selecionar esta habilidade até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

HABILIDADES DE QUARTO GRAU DE COMBATE

Escapada Ousada (5 pontos de Velocidade):

Você esquiva de um ataque. Se você obter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade, você pode enganar seu atacante para que, acidentalmente, ataque outra criatura diferente dentro de um alcance imediato. Facilitador.

Fúria (3 pontos de Potência): Pelo próximo minuto, todos os ataques corpo a corpo que você faz infligem 2 pontos adicionais de dano. Ação para iniciar.

Guerreiro Capaz: Seus ataques causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Mira Mortal (3 pontos de Velocidade):

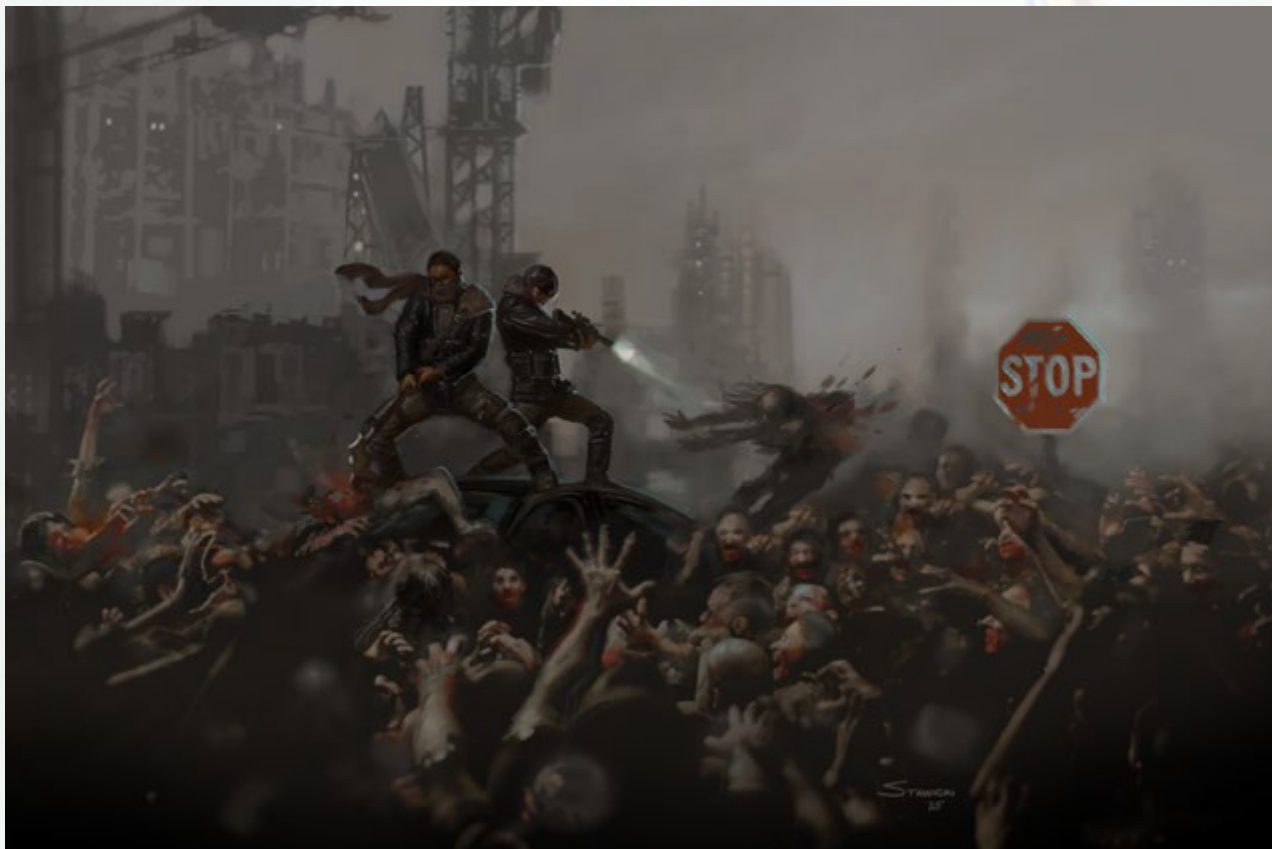
Pelo próximo minuto, todos os ataques à distância que você faz infligem 2 pontos adicionais de dano. Ação para iniciar.

Saraivada (2 pontos de Velocidade): Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal

É claro, você pode usar traços em um personagem no Cypher System de diversas formas. Para fazer um personagem mais orientado a combate, por exemplo, você pode escolher o descritor Durão ou um dos focos, incluindo Especializou-se em Armamento.

Durão, página 80

Especializou-se em Armamento, página 144





*Hábil em Armadura,
página 54*

como a submetralhadora), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Esta habilidade usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.

HABILIDADES DE QUINTO GRAU DE COMBATE

Alvo Difícil: Se você se mover uma curta distância ou mais no seu turno, a dificuldade de todas as suas rolagens de defesa de Velocidade são reduzidas em um passo adicional. Facilitador.

Aparar (5 pontos de Velocidade):

Você pode desviar ataques iminentes rapidamente. Pelas próximas dez rodadas, você reduzirá a dificuldade para todos as rolagens de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.

Defensor Experiente: Quando usando armadura, você ganha +1 na Armadura. Facilitador.

HABILIDADES DE SEXTO GRAU DE COMBATE

Grande Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, à distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, à distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou à distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado neste tipo de ataque, em vez disso se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

Maestria Com Armadura: A redução de custo da sua habilidade de **Hábil em Armadura** é melhorada. Ao usar qualquer armadura, você reduz o custo de Velocidade da armadura para 0. Se você selecionar essa manobra e já tiver a habilidade Experiente Com Armadura, substitua Experiente Com Armadura por uma manobra diferente de terceiro grau, porque Maestria Com Armadura é melhor. Facilitador.

Maestria Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é especializado nas tarefas

de defesa desse tipo. Você pode escolher esta habilidade até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

TRAÇO DE FURTIVIDADE

Personagens com traço de furtividade são bons em se esconder, infiltrar lugares que não deveriam e enganar os outros. Eles usam estas habilidades em uma variedade de formas, incluindo combate. Um explorador com traço de furtividade pode ser um ladrão, enquanto que um guerreiro com um traço de furtividade pode ser um assassino. Um explorador com um traço de furtividade em um cenário de super-herói pode ser um combatente do crime que vaga pelas ruas à noite.

HABILIDADES DE PRIMEIRO GRAU DE FURTIVIDADE

Cutucar (2 pontos de Potência): Após você atacar uma criatura com sucesso, a dificuldade das rolagens de defesa de Velocidade de todos contra os ataques da criatura é reduzida em um passo até o fim da próxima rodada. Facilitador.

Oportunista: Você tem um recurso em qualquer rolagem de ataque que faça contra uma criatura que já tenha sido atacada em algum ponto durante a rodada e esteja dentro de um alcance imediato. Facilitador.

Perícias Furtivas: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: abrir fechadura, bater carteira, discernir mentira, disfarce, enganar, furtividade ou truque de mão. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Prestidigitação (1 pontos de Potência): Você pode realizar um truque pequeno, mas aparentemente impossível. Por exemplo, você pode fazer um objeto pequeno nas suas mãos desaparecer e movê-lo para um local desejado dentro do alcance (como no seu bolso). Você pode fazer alguém acreditar que tem algo em sua posse que não tenha (ou vice-versa). Você pode trocar objetos similares bem na frente dos olhos de alguém. Ação.

Sebo nas Canelas: Se você obter sucesso em uma rolagem de Velocidade

de dificuldade 2, você pode se mover uma distância curta e realizar uma ação na mesma rodada. Facilitador.

Senso de Perigo (1 ponto de Velocidade): A dificuldade da sua rolagem de iniciativa é reduzida em um passo. Facilitador.

HABILIDADES DE SEGUNDO GRAU DE FURTIVIDADE

Ataque Surpresa (3 pontos de Velocidade): Quando você ataca uma criatura que você tenha surpreendido, a dificuldade da sua rolagem de ataque é reduzida em um passo e, em um sucesso, você causa 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Cair Fora (2 pontos de Velocidade): Após sua ação no seu turno, você se move até uma distância curta ou fica atrás ou abaixo de uma cobertura dentro de um alcance imediato. Facilitador.

Contorcionista (2 pontos de Velocidade): Você pode se libertar de amarras ou se espremer através de um local apertado. Você é treinado em escapar. Quando você usa uma ação para escapar ou se mover através de uma área apertada, você pode imediatamente usar outra ação. Você só pode usar esta ação para se mover. Facilitador.

Encontrar uma Abertura (1 ponto de Intelecto): Você usa truques para encontrar uma abertura nas defesas do seu inimigo. Se você obter sucesso em uma rolagem de Velocidade contra uma criatura dentro de um alcance imediato, a dificuldade do seu próximo ataque contra aquela criatura antes do fim da próxima rodada é reduzida em um passo. Ação.

Personificar (2 pontos de Intelecto): Você altera sua voz, postura e maneirismos, criando um disfarce e ganhando um recurso em uma tentativa de personificar outra pessoa, seja um indivíduo em específico (Bob, o policial) ou papel geral (um policial). Ação para iniciar.

Sentir Emboscada: Você nunca é surpreendido por um ataque. Facilitador.

HABILIDADES DE TERCEIRO GRAU DE FURTIVIDADE

Apostador: A cada dia, escolha dois números diferentes de 2 a 16. Um deles é o seu número da sorte e o outro é seu número de azar. Sempre que você fizer

Iniciativa, página 215

É claro, você pode usar traços em um personagem no Cypher System de diversas formas. Para fazer um personagem mais dissimulado, por exemplo, você pode escolher o descritor Furtivo ou um dos focos, incluindo Trabalha nos Becos.

Furtivo, página 84

Trabalha nos Becos, página 190

uma rolagem naquele dia e conseguir um número igual ao seu número da sorte, a dificuldade da sua tarefa é reduzida em um passo. Sempre que você fizer uma rolagem naquele dia e conseguir um número igual ao seu número de azar, a dificuldade da sua tarefa é aumentada em um passo. Facilitador.

Aproveitar Oportunidade (4 pontos de Velocidade): Se você obter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade para resistir à um ataque, você ganha uma ação. Você pode usá-la imediatamente, mesmo se já teve uma ação naquela rodada. Se você usar essa ação para atacar, a dificuldade do seu ataque é reduzida em um passo. Você não recebe uma ação durante a próxima rodada. Facilitador.

Bater e Correr (4 pontos de Potência): Você faz um ataque corpo a corpo e se move uma distância curta. O ataque causa 2 pontos adicionais de dano. Ação.

Das Sombras: Se você atacar com sucesso uma criatura que não estava ciente da sua presença, você causa 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Defesa Interna: Você é treinado em qualquer tarefa para resistir a tentativa de outra criatura para discernir seus sentimentos verdadeiros, crenças ou planos. Você também é treinado em resistir a tortura, intromissão telepática e controle mental. Facilitador.

Escapada Ousada (5 pontos de Velocidade): Você esquiva de um ataque. Se você obter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade, você pode enganar seu atacante para que, acidentalmente, ataque outra criatura diferente dentro de um alcance imediato. Facilitador.

Esvanecer (3 pontos de Velocidade): Você entra nas sombras ou atrás de uma cobertura, e todos que estavam te observando perdem seu rastro completamente. Embora você não esteja invisível, você não pode ser visto até que se revele novamente ao se mover para fora das sombras ou de trás da cobertura (ou ao fazer um ataque). Ação.

Subterfúgio: Quando você se mover não mais do que uma distância curta, você pode se mover sem fazer som, independente da superfície pela qual você caminha. Facilitador.

HABILIDADES DE QUARTO GRAU DE FURTIVIDADE

Emboscador: Quando você ataca uma criatura que não tenha agido ainda durante a primeira rodada de combate, a dificuldade do seu ataque é reduzida em um passo. Facilitador.

Golpe Debilitante (4 pontos de Velocidade): Você faz um ataque para causar um golpe doloroso ou debilitante. A dificuldade do ataque é aumentado em um passo. Se acertar, a criatura leva 2 pontos de dano adicionais ao fim da próxima rodada e a dificuldade das rolagens de defesa para resistir aos ataques dela é reduzida em um passo até o fim da próxima rodada. Ação.

Movimentos Acrobáticos (5 pontos de Velocidade): Quando você usa uma ação para se mover, a dificuldade das rolagens de defesa de Velocidade é reduzida em um passo até o fim do seu próximo turno. Facilitador.

Sentidos Preternaturais (5 pontos de Velocidade): Enquanto você estiver consciente e capaz de fazer uma ação, você não pode ser surpreso. Além disso, você é treinado em rolagens de iniciativa. Facilitador.

Vencer pela Astúcia: Quando você faz uma rolagem de defesa de Velocidade, você pode usar seu Intelecto no lugar de sua Velocidade. Facilitador.

HABILIDADES DE QUINTO GRAU DE FURTIVIDADE

Assassinar (5 pontos de Intelecto): Se você atacar com sucesso uma criatura que não estava ciente da sua presença, você causa 9 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Máscara (5 pontos de Intelecto): Você transforma seu corpo para se tornar outra pessoa. Você pode mudar qualquer característica física que quiser, incluindo coloração, altura, peso, gênero e marcas características. Você também pode mudar a aparência do que estiver usando ou carregando. Suas estatísticas, bem como estatística dos seus itens, não mudam. Você fica nesta forma por até vinte e quatro horas ou até que você use uma ação para voltar a sua aparência normal. Ação para iniciar.

Riposta (6 pontos de Velocidade):

Quando você obtém sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade contra um ataque de uma criatura no alcance imediato, você pode imediatamente fazer um ataque naquela criatura, ou você pode ganhar um recurso no próximo ataque que fizer nela antes o fim da próxima rodada. Facilitador.

Sorte Sinistra (4 pontos de Velocidade):

Quando você rola para uma tarefa e obtém sucesso, role de novo. Se o segundo número rolado for maior que o primeiro, você ganha um **efeito menor**. Se você rolou o mesmo número novamente, você ganha um **efeito maior**. Facilitador.

HABILIDADES DE SEXTO GRAU DE FURTIVIDADE

Explorar Vantagem: Sempre que você tiver um recurso para uma rolagem, a dificuldade da rolagem é reduzida em mais um passo. Facilitador.

Saltar para Longe (5 pontos de Velocidade): Sempre que você obtém sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade, você pode imediatamente se

mover até uma distância curta. Você não pode usar esta habilidade mais do que uma vez por rodada. Facilitador.

Sorte do Ladrão: Sorte não é o oceano de chances aleatórias que a maioria das pessoas acredita ser. Se você falhar em uma tarefa (incluindo uma rolagem de ataque ou rolagem de defesa), você pode mudar o resultado do dado para 20 natural. Isso ainda pode não ser o suficiente para obter sucesso se a dificuldade for maior do que 6. Uma vez que use esta habilidade, ela não fica disponível até que você faça uma rolagem de recuperação de dez horas (Sorte do Ladrão não funciona se um personagem rolar 1 natural para uma tarefa, a menos que ele tenha e use a habilidade de explorador de terceiro grau **Deturpar a Probabilidade**). Facilitador.

Torcer o Destino: Quando você rola um 1, você pode re-rolar. Você deve usar o novo resultado, mesmo se for outro 1. Facilitador.

TRAÇO DE MAGIA

Você sabe um pouco sobre magia. Você pode não ser um mago, mas você sabe o básico—como isso funciona e como fazer algumas coisas incríveis. É claro, no seu cenário, “magia” pode significar poderes psíquicos, habilidades mutantes, tecnologia alienígena estranha ou qualquer outra coisa que produza efeitos interessantes e úteis.

Um explorador com traços de magia pode ser um mago-caçador e um orador com traços mágicos pode ser um bardo-feiticeiro. Embora um adepto com traços de magia ainda seja um adepto, você pode descobrir que trocar algumas das habilidades básicas, com aqueles descritas aqui, costuram o personagem da forma desejada.

HABILIDADES DE PRIMEIRO GRAU DE MAGIA**Conexão Mental (1+ ponto de Intelecto):**

Você abre um caminho para a mente de outra criatura através de um toque leve, o que permite a você transmitir pensamento e imagens entre si. A conexão mental permanece independentemente da distância e dura por uma hora. Ao invés de aplicar esforço para reduzir a dificuldade desta habilidade, você pode estender a duração em uma hora para cada nível de Esforço aplicado. Ação para iniciar.

Efeito menor, página 10

Efeito maior, página 10

Deturpar a Possibilidade, página 43

É claro, você pode usar traços em um personagem no Cypher System de diversas formas. Para fazer um personagem mais mágico, por exemplo, você pode usar o descritor Místico ou um dos focos, incluindo Conjura Magias.

Místico, página 91

Conjura Magias, página 122





Força Envolvente (1+ ponto de Intelecto):

Um alvo dentro de um alcance curto é alvo de um laço constituído de linhas semi-tangíveis de força por um minuto. O laço de força é um construto de nível 2. Um alvo pegado no laço de força não pode se mover de sua posição, mas pode atacar e defender normalmente. O alvo pode gastar uma ação tentando se libertar. Você pode aumentar o nível do laço de força em 1 por nível de Esforço aplicado. Ação para iniciar.

Mágica Limitada (1 ponto de Intelecto):

Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar, limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar mágica limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.

Mente Fechada: Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto e tem +2 de Armadura contra dano que vise seletivamente sua Reserva de Intelecto (que normalmente ignoram Armadura). Facilitador.

Premonição (2 pontos de Intelecto):

Você aprende um fato aleatório sobre uma criatura ou localização que seja pertinente a um tópico que você escolha. De outra forma, você pode escolher descobrir o nível da criatura; entretanto, se você fizer isso, não pode descobrir mais nada sobre ela depois com essa habilidade. Ação.

Treinamento Mágico: Você é treinado nos básicos da magia e pode tentar entender e identificar suas propriedades (incluindo o funcionamento de artefatos mágicos e cifras). Facilitador.

HABILIDADES DE SEGUNDO GRAU DE MAGIA

Buscar (3 pontos de Intelecto): Você faz um objeto desaparecer e reaparecer nas suas mãos ou algum lugar próximo. Escolha um objeto que caiba em um cubo de 2 metros (5 pés) e que você possa ver dentro de um alcance longo. O objeto desaparece e aparece nas suas mãos ou em um espaço aberto em qualquer lugar que você escolha dentro de um alcance imediato. Ação.

Campo de Força (3 pontos de Intelecto): Você cria uma barreira de energia invisível ao redor de um personagem ou objeto que você escolha dentro de um alcance curto. O

campo de força se move com a criatura ou objeto e dura por dez minutos. O alvo tem +1 de Armadura até que o efeito encerre. Ação.

Rajada Concussiva (2 pontos de Intelecto): Você dispara um raio de força pura que colide com uma criatura dentro de um alcance curto, infligindo 5 pontos de dano e movendo-o para trás por uma distância imediata. Ação.

Reparar Carne (3 pontos de Intelecto): Quando você toca um personagem enfraquecido ou debilitado, você pode mover ele um passo no **marcador de dano** (por exemplo, um PJ debilitado fica enfraquecido e um enfraquecido fica sadio). Alternativamente, se você usar esta habilidade em um PJ durante um descanso, você dá a ele +2 de bônus na rolagem de recuperação dele. Ação.

HABILIDADES DE TERCEIRO GRAU DE MAGIA

Força à Distância (4+ pontos de Intelecto): Você temporariamente dobra a lei fundamental da gravidade em volta de uma criatura ou objeto (até o dobro da sua massa) dentro de um alcance curto. O alvo é pego no seu controle telecinético e você pode movê-lo por até uma distância curta em qualquer direção a cada rodada que o manter segurado. Uma criatura no seu controle pode ter ações, mas não pode se movimentar por conta própria. Cada rodada após o ataque inicial, você pode tentar manter seu controle no alvo ao gastar 2 pontos adicionais de Intelecto e obter sucesso em uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. Se a sua concentração acabar, o alvo volta para o chão. Ao invés de aplicar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode aplicar esforço para aumentar a quantidade de massa que você pode afetar. Cada nível permite a você afetar uma criatura ou objeto duas vezes mais massiva que o anterior. Por exemplo, aplicando um nível de Esforço iria afetar uma criatura quatro vezes mais massiva que você, dois níveis iriam afetar uma criatura oito vezes mais massiva, três níveis iriam afetar uma criatura dezesseis vezes mais massiva e assim por diante. Ação para iniciar.

Lançar (4 pontos de Intelecto): Você lança violentamente uma criatura ou objeto, mais ou menos do seu tamanho

ou menor, dentro de um alcance curto e a envia voando por uma distância curta em qualquer direção. Este é um ataque de Intelecto que inflige 4 pontos de dano ao alvo lançado quando ele aterrissa ou acerta uma barreira. Se você mirar o alvo primário em outra criatura ou objeto (e obtém sucesso em um segundo ataque), o alvo secundário também leva 4 pontos de dano. Ação.

Visão Distante (5 pontos de Intelecto): Um observador com a habilidade de examinar a realidade sabe que espaço e distância são ilusões. Você se concentra para criar um sensor invisível e imóvel em uma localização que você tenha previamente visitado ou visto (à discrição

*Marcador de dano,
página 221*



do Mestre, você pode precisar ter sucesso em uma tarefa de Intelecto se a localização é protegida). O sensor dura por uma hora. Uma vez criado, você pode se concentrar para ver, ouvir e cheirar através do sensor. Ele não lhe dá habilidades sensoriais além do normal. Ação para criar; ação para checar.

HABILIDADES DE QUARTO GRAU DE MAGIA

Ignição (4 pontos de Intelecto): Você escolhe uma criatura ou objeto inflamável, que você possa ver dentro de um alcance curto, para pegar fogo. Este é um ataque de Intelecto. O alvo leva 6 pontos de dano de ambiente por rodada até que as flamas sejam extinguidas, o qual uma criatura pode fazer se jogando água, rolando no chão ou abafando as chamas.

Forçar Abertura (4 pontos de Intelecto): Você destrói as defesas de uma criatura dentro de um alcance longo. Quaisquer defesas baseadas em energia que ele tenha (como um campo de força ou proteção mental) são negadas por 1d6 + 1 rodadas. Se o alvo não tiver defesas baseadas em energia, sua Armadura é reduzida em 2 por um minuto. Se ele não tiver defesas baseadas em energia ou Armadura, a dificuldade de todos os ataques feitos contra o alvo é reduzida em um passo por um minuto. Ação.

HABILIDADES DE QUINTO GRAU DE MAGIA

Criar (7 pontos de Intelecto): Você criar algo do nada. Você pode criar um item à sua escolha que normalmente teria uma dificuldade de 5 ou menos (usando as regras de *ofícios*). Uma vez criado, o item dura por um número de horas igual a 6 menos a dificuldade para criá-lo. Logo, se você criar uma motocicleta (dificuldade 5) ela vai durar por 1 hora. Ação.

Sentidos Verdadeiros: Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros (50 pés) como se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

Viagem Rápida (7 pontos de Intelecto): Você dobra o tempo e espaço para que você e até dez criaturas, dentro de um alcance imediato, viagem por terra até três

vezes mais rápido que o normal por até oito horas. Nesta velocidade, a maioria dos encontros perigosos e regiões de terreno difícil são ignorados, embora o Mestre possa declarar exceções. Barreiras ainda podem ser um problema. Ação para iniciar.

HABILIDADES DE SEXTO GRAU DE MAGIA

Atravessar os Mundos (8+ pontos de Intelecto): Você se transmite instantaneamente para outro planeta, dimensão, fase ou nível de realidade. Você deve saber que o destino existe; o Mestre decidirá se você tem informação suficiente para confirmar sua existência e qual seria o nível de dificuldade para chegar ao destino. Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode empregar Esforço para trazer outras pessoas com você, com cada nível de Esforço afetando até três alvos adicionais. Você deve tocar quaisquer alvos adicionais. Ação.

Realocar (7 pontos de Intelecto): Escolha uma criatura ou objeto dentro de um alcance imediato. Você instantaneamente a transporta para uma nova posição dentro de um alcance longo que possa ver. A nova posição pode ser em qualquer direção a partir de você, mas não pode ser dentro de um objeto sólido. Ação.

TRAÇO DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Este traço é para personagens em papéis que clamam por mais conhecimento e mais aplicações de talentos no mundo real. Ele é menos chamativo e dramático que poderes sobrenaturais ou a habilidade de esfriar múltiplos inimigos, mas as vezes especialidade e saber como fazer algo é a solução real à um problema.

Um guerreiro com traços de perícias e conhecimento pode ser um engenheiro militar. Um explorador com traços de perícias e conhecimento pode ser um cientista de campo. Um orador com este traço pode ser um professor.

HABILIDADES DE PRIMEIRO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Perícias de Conhecimento: Você é treinado em duas perícias que não seja treinado. Escolha duas áreas de conhecimento

Ofícios, página 237

como história, geografia, paleontologia, arqueologia e assim por diante. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias Físicas: Você é treinado em duas perícias que você não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: correr, equilíbrio, escalar, nadar ou saltar. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias de Interação: Você é treinado em duas perícias que não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: enganação, , falar em público, identificar mentira, intimidação ou persuasão. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias Investigativas: Você é treinado em duas perícias que você não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: abrir fechadura, avaliar o perigo, identificar, mexer com dispositivos ou percepção. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher

duas perícias diferentes. Facilitador.

Perícias de Viagem: Você é treinado em duas perícias que você não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes: cavalgar, conduzir veículo, navegar ou pilotar. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

HABILIDADES DE SEGUNDO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Entendimento (2 pontos de Intelecto): Você observa ou estuda uma criatura ou objeto. A próxima vez que você interagir com ela, a dificuldade da tarefa relacionada é reduzida em um passo. Ação.

Mestria com Ferramentas: Quando você tem um recurso por usar uma ferramenta, o tempo necessário para realizar a tarefa é cortado pela metade (mínimo uma rodada). Facilitador.

Perícia Extra: Você é treinado em uma perícia à sua escolha (que não seja de ataque ou defesa). Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher uma perícia diferente. Facilitador.

O traço de perícias e conhecimento é particularmente útil em moldar tipos de personagem para cenários modernos e de ficção científica futurista, onde os personagens são mais propensos a serem definidos pelo que sabem acima de outras coisas. Este traço pode distinguir um cientista de um médico, por exemplo, onde ambos podem ser exploradores em sua base.



HABILIDADES DE TERCEIRO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Improvisar (3 pontos de Intelecto): Quando você realiza uma tarefa na qual não seja treinado, você pode improvisar para ganhar um recurso na tarefa. O recurso pode ser uma ferramenta que trouxe junto, uma ideia que teve para superar o problema ou uma sorte inesperada. Facilitador.

Perícia Flexível: No início de cada dia, escolha uma tarefa (que não seja de ataque ou defesa) na qual você vai se concentrar. Pelo resto daquele dia, você é treinado

naquela tarefa. Você não pode usar esta habilidade com uma perícia na qual você já seja treinado.

HABILIDADES DE QUARTO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Especialização: Você é especializado em uma perícia que você já seja treinado. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher uma perícia diferente. Facilitador.

Múltiplas Perícias: Você fica treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Raciocínio Rápido: Ao realizar uma tarefa que normalmente exigiria o gasto de pontos da sua Reserva de Intelecto, você pode gastar pontos da sua Reserva de Velocidade no lugar. Facilitador.

HABILIDADES DE QUINTO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Hábil Com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem penalidade. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Facilitador.

Ler os Sinais (4 pontos de Intelecto): Você examina uma área e descobre detalhes precisos e úteis sobre o passado (se houverem). Você pode perguntar ao Mestre até quatro questões a respeito da área imediata; cada uma delas requer uma rolagem própria. Ação.

Múltiplas Perícias: Você é treinado em três perícias que você já não seja treinado. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a pega, você deve escolher três perícias diferentes. Facilitador.

HABILIDADES DE SEXTO GRAU DE PERÍCIAS E CONHECIMENTO

Perícia Com Ataques: Escolha um tipo de ataque que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques com esse tipo de arma. Você pode selecionar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que selecionar,



you deve escolher um tipo diferente de ataque. Facilitador.

Perícia Com Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Você pode selecionar esta habilidade até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

TRAÇO DE TECNOLOGIA

Personagens com traços de tecnologia tipicamente são de cenários de ficção científica ou pelo menos nos dias atuais (embora qualquer coisa seja possível). Eles se destacam com máquinas ao usá-las, lidar com elas e construí-las. Um explorador com traço de tecnologia pode ser um piloto de nave estelar e um orador com traços de tecnologia pode ser um sacerdote tecnológico.

Algumas das habilidades menos orientadas a computadores podem ser apropriadas para um personagem steampunk, enquanto um personagem nos dias modernos pode usar algumas das habilidades que não envolvam naves estelares ou ultra tecnologia.

HABILIDADES DE PRIMEIRO GRAU DE TECNOLOGIA

Desorganizar Máquina (2 pontos de Intelecto): Você deixa uma máquina dentro de um alcance curto incapaz de funcionar por uma rodada. De forma alternativa, você pode aumentar a dificuldade de qualquer ação feita pela máquina (ou por alguém tentando usar a máquina) em um passo por um minuto. Ação.

Hacker (2 pontos de Intelecto): Você ganha acesso rápido a uma porção de informação desejada em um computador ou dispositivo similar, ou você ganha acesso a uma de suas funções primárias. Ação.

Interface de Máquina (2 pontos de Intelecto): A dificuldade de descobrir o nível, função e ativação de um dispositivo tecnológico que você toque é reduzida em um passo por um minuto. Facilitador.

Perícias Tecnológicas: Você é treinado em duas perícias que você já não seja treinado. Escolha duas entre as seguintes:

conduzir veículo, construir, computadores, identificar, máquinas, pilotar ou reparar. Você pode pegar esta habilidade múltiplas vezes. Cada vez que a escolher, você deve escolher duas perícias diferentes. Facilitador.

Plugue de Dados (1 ponto de Intelecto): Com acesso à um computador, você se pluga instantaneamente e aprende um pouco mais sobre algo que pode ver. Você ganha um recurso em uma tarefa envolvendo aquela pessoa ou objeto. Ação.

Remendão (1 ponto de Intelecto): Você faz com que um dispositivo faça algo diferente de seu propósito original. Por exemplo, um disparador vira uma bomba. Um scanner vira um ampliador de sinal para um transmissor de rádio. Um tocador de música vira uma bateria para outro dispositivo. O nível efetivo do dispositivo modificado é 1 a menos do que o normal, e o dispositivo fica inutilizável até ser reparado. Ação para iniciar.

HABILIDADES DE SEGUNDO GRAU DE TECNOLOGIA

Eficiência da Máquina (3 pontos de Intelecto): Você pode fazer um disparador atirar mais longe, gerar mais velocidade de uma moto-voadora, aumentar a clareza de uma câmera, ampliar uma luz para que seja mais luminosa, aumentar a velocidade de uma conexão e assim por diante. Você aumenta o nível de um objeto em 2 por um minuto ou você trata o objeto como um recurso que reduz a dificuldade de uma tarefa associada em dois passos por um minuto (você escolhe). Ação para iniciar.

Interface Distante (2 pontos de Intelecto): Você pode ativar e controlar uma máquina a longa distância como se você estivesse ao lado dela. Se você nunca interagiu com o dispositivo em particular antes, ele é tratado como 2 níveis acima do normal. Ação.

Maestria de Ferramentas: Quando você tem um recurso por usar uma ferramenta, o tempo necessário para realizar a tarefa é cortado pela metade (mínimo uma rodada). Facilitador.

Serv-0: Você constrói um pequeno robô assistente. Ele é nível 1 e não pode ter ações independentes ou sair da sua área mediata. Na verdade, ele é mais uma extensão de

É claro, você pode usar traços em um personagem no Cypher System de diversas formas. Para fazer um personagem mais tecnológico, por exemplo, você pode escolher o descritor Mecânico ou um dos focos, incluindo Constrói Robôs.

Para usar Serv-0 Defensor, Serv-0 Reparador e habilidades similares, você deve ter um assistente Serv-0.

você do que um ser separado. Toda vez que você use um dispositivo fora de combate e o Serv-0 esteja próximo a você, ele serve como um recurso. Este benefício não inclui reparar, modificar ou construir dispositivos, somente para usá-los. Facilitador.

Serv-0 Defensor: Seu Serv-0 ajuda você em combate ao bloquear ataques Sempre que ele esteja próximo de você, você ganha um recurso em rolagens de defesa de Velocidade. Facilitador.

Serv-0 Reparador: Seu Serv-0 ajuda você a reparar outros dispositivos. Sempre que ele esteja próximo de você, você ganha um recurso em todas as tarefas de reparo. Facilitador.

Sobrecarregar Máquina (3+ pontos de Intelecto): Através do seu Serv-0, você injeta um dispositivo energizado de nível 3 ou menor com mais energia que ele pode aguentar. Se afetado, o dispositivo é destruído ou desabilitado por pelo menos um minuto, dependendo do tamanho e complexidade dele. O Mestre pode determinar que o efeito desestabilizador dura até que o dispositivo seja reparado. Ao invés de aplicar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para sobrecarregar um dispositivo de nível 5 (dois níveis acima do limite normal), você deve aplicar dois níveis de Esforço. Ação.

HABILIDADES DE TERCEIRO GRAU DE TECNOLOGIA

Equilíbrio em Nave (3 pontos de Velocidade): Por dez minutos, a dificuldade de todas tarefas que você tente enquanto em uma nave espacial é reduzida em um passo. Ação para iniciar.

Falar com Nave: Você pode fazer uma manobra básica de uma distância planetária com uma nave estelar que você tenha uma conexão. Você pode enviá-la para um lugar designado, chamá-la até você, fazê-la aterrissar, permitir ou negar entrada e assim por diante, mesmo se você não estiver a bordo. Conexão é um processo que requer vinte e quatro horas de meditação enquanto plugado na nave. Ação.

Saraivada (2 pontos de Velocidade): Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente

chamada de arma de tiro rápido, tal como a submetralhadora), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Esta habilidade usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.

Serv-0 Scanner (2 pontos de Intelecto): Através do seu Serv-0, você faz uma varredura em uma área igual em tamanho a um cubo de 3 metros (10 pés), incluindo todos os objetos ou criaturas dentro da área. A área deve estar dentro do alcance curto. Fazer varredura de uma criatura ou objeto sempre revela seu nível (uma medida de quão poderoso, perigoso ou difícil ele é). Você também aprende quaisquer fatos que o Mestre ache pertinente sobre a matéria e energia na área. Por exemplo, você pode aprender que uma caixa de madeira contenha um dispositivo de metal e plástico. Você pode aprender que um cilindro de vidro está cheio com gás venenoso e seu suporte de metal tem um campo elétrico correndo através dele que se conecta a uma armadilha no chão. Você pode descobrir que a criatura a sua frente é um mamífero com um pequeno cérebro. Entretanto, esta habilidade não lhe diz o que a informação significa. Assim, no primeiro exemplo, você não sabe o que dispositivo de metal e plástico faz. No segundo, você não sabe se pisar no chão faz o cilindro soltar o gás. No terceiro, você pode suspeitar que a criatura não é muito inteligente, mas varreduras, assim como observações, podem ser enganosas. Muitos materiais e campos de energia resistem ou previnem varreduras. Ação.

Telepatia Mecânica (3 pontos de Intelecto): Ao tocar uma máquina pensante, você ganha acesso a seus "pensamentos" superficiais. Ação.

HABILIDADES DE QUARTO GRAU DE TECNOLOGIA

Ligação com Máquinas: De um alcance longo, você pode ativar e controlar um dispositivo que você tenha uma conexão.



Por exemplo, você pode atirar de um disparador mesmo quando ele estiver sendo empunhado por outra pessoa ou direcionar o scanner de alguém para onde você queira. Conexão é um processo que requer vinte e quatro horas de meditação na presença do dispositivo. Ação.

Lutar contra Robôs: Quando lutando com uma máquina autômata ou inteligente, você é treinado em ataques e defesas. Facilitador.

Sev-0 Espião (3 pontos de Intelecto): Você pode enviar seu Serv-0 por até uma distância longa por até dez minutos e ver e ouvir através dele como se os sentidos dele fossem os seus próprios. Você direciona o movimento dele. Ação para iniciar.

Serv-0 Lutador: Seu Serv-0 ajuda você em combate. Sempre que ele estiver perto de você, você ganha um recurso em rolagens de ataque corpo a corpo. Facilitador.

Serv-0 de Mira: Seu Serv-0 ajuda você em combate. Sempre que ele estiver perto de você, você ganha um recurso em rolagens de ataque à distância. Facilitador.

HABILIDADES DE QUINTO GRAU DE TECNOLOGIA

Companheiro Máquina: Você cria uma máquina animada e inteligente de nível 3 que te acompanha e age como você ordenar. Se a máquina for destruída, leva um mês para criar uma nova. Facilitador.

Controlar Máquina (6 pontos de Intelecto): Você pode controlar as funções de qualquer máquina, inteligente ou não, dentro de um alcance curto. Este efeito dura por dez minutos. Ação.

Invenção (5 pontos de Intelecto): Você cria rapidamente um objeto usando o que poderiam parecer materiais totalmente inapropriados. Você pode fazer uma bomba a partir de uma lata e produtos de limpeza, uma gazuza de um papel de alumínio ou uma espada de um móvel quebrado. O nível do item determina a dificuldade da tarefa, mas a compatibilidade dos materiais também a modificam. Geralmente, o objeto não pode ser maior que algo que você possa segurar em uma mão e só funciona uma vez (ou, no caso de uma arma ou item similar, é útil por um encontro). Se você gastar pelo menos dez minutos na tarefa, você pode criar um item de nível 5

O nível de uma criatura determinar seu número alvo, vitalidade e dano, a menos que dito de outra forma. Então um companheiro máquina de nível 3 tem um número alvo de 9, uma vitalidade de 9 e inflige 3 pontos de dano.

ou maior. Você não pode mudar a natureza dos materiais envolvidos. Por exemplo, você não pode pegar barras de ferro e fazer uma pilha de moedas de ouro ou uma cesta de palha. Ação.

HABILIDADES DE SEXTO GRAU DE TECNOLOGIA

Coleta de Informação (6 pontos de Intelecto): Você conversa telepaticamente com todas ou quaisquer máquinas dentro de 2 km (1 milha). Você pode perguntar uma questão básica sobre elas ou qualquer coisa acontecendo perto delas e receber uma resposta simples. Por exemplo, enquanto em uma área com muitas máquinas, você pode perguntar “Onde está o urso destruidor?” e se a criatura estiver dentro de 2 km de você, uma ou mais máquina provavelmente vão lhe prover a resposta. Ação.

Mestre das Máquina (8 pontos de Intelecto): Você pode controlar as funções de qualquer máquina, inteligente ou não. Se você gastar uma ação para se concentrar em uma máquina, você fica consciente do que está ocorrendo ao redor dela (você vê e ouve como se estivesse ao lado dela, não importa quão distante vocês estiverem entre si). Você deve tocar a máquina para criar a ligação, mas, depois, não há limite de alcance. Este efeito dura por uma semana. Você pode ficar mestre de somente um máquina por vez. Ação para iniciar.

CUSTOMIZAÇÃO ADICIONAL DE TIPOS DE PERSONAGEM

As regras nesta seção são mais avançadas e sempre envolvem o Mestre. Eles podem ser usados pelo Mestre para alterar um tipo para se encaixar melhor no gênero ou cenário, ou por um jogador e um Mestre para ajustar um personagem para se adequar a um conceito.

MODIFICANDO ASPECTO DE TIPO

Os seguintes aspectos dos quatro tipos de personagem podem ser modificador na criação do personagem. Outras habilidades não devem ser alteradas.

Reservas de Estatística: Cada tipo de personagem tem um valor de Reserva de estatística inicial. Um jogador pode trocar pontos entre sua Reserva na base de um para um. Por exemplo, ele pode trocar 2 pontos de Potência por 2 pontos de Velocidade. Entretanto, nenhuma Reserva de estatística inicial deveria ser maior que 20.

Margem: Um jogador pode começar com uma Margem de 1 em qualquer estatística que ele quiser.

Uso de Cifra: Se um personagem abdica da habilidade de carregar uma cifra, ele ganha uma perícia adicional a escolha dele.

Hábil Com Armas: Alguns tipos têm habilidade fixas de primeiro grau que lhes



provem habilidade com certas armas. Guerreiros tem Hábil Com Todas as Armas, exploradores tem Hábil Com Armas Leves e Médias, e oradores tem Hábil Com Armas Leves. Qualquer uma dessas habilidades pode ser sacrificada para ganhar um perícia a escolha do jogador.

DESVANTAGENS E PENALIDADES

Em adição a outras opções de customização, um jogador pode escolher ter desvantagens ou penalidades para ganhar mais vantagens.

Fraquezas: Uma fraqueza é, essencialmente, o posto de Margem. Se você tem uma fraqueza de 1 em Velocidade, todas as ações de Velocidade requerem que você gaste 1 ponto adicional da sua Reserva. A qualquer momento, um jogador pode dar a seu personagem uma fraqueza em uma estatística e, em troca, ganhar +1 para sua Margem em uma das outras duas estatísticas. Então, um PJ pode receber uma fraqueza de 1 em Velocidade para ganhar +1 em sua Margem de Potência.

Normalmente, você pode ter uma fraqueza somente em uma estatística

que você tenha uma Margem de 0. Além disso, você não pode ter mais do que uma fraqueza, e você não pode ter uma fraqueza maior que 1 a menos que a fraqueza adicional venha de outra fonte (como uma doença ou deficiência decorrente de ações ou condições no jogo).

Inaptidões: Inaptidões são como “perícias negativas”. Elas fazem um tipo de tarefa mais difícil ao aumentar a dificuldade em um passo. Se um personagem escolher ter uma inaptidão, ele ganha uma perícia a escolha dele. Normalmente, um personagem pode ter somente uma inaptidão a menos que a inaptidão adicional venha de outra fonte (como um descritor, doença ou deficiência decorrente de ações ou condições no jogo).



DESCRITOR DE PERSONAGEM



Charmoso, página 74

Gracioso, página 84

Inaptidão, página 69

Seu descritor define seu personagem — ele dá traços a tudo que você faz. A diferença entre um explorador **Charmoso** e um explorador **Gracioso** são consideráveis. O descritor muda a forma como estes personagens encaram cada situação. Seu descritor coloca seu personagem na situação (a primeira aventura, que começa a campanha) e ajuda a prover motivação. Ele é o adjetivo da sentença “Eu sou um *pronome adjetivo* que *verbo*”.

Descritores oferecem um pacote único de habilidade extras, perícias ou modificações a sua Reserva de estatística. Nem todos as contribuições de um descritor são modificações positivas ao personagem. Por exemplo, alguns descritores têm **inaptidão** — tarefas que um personagem não é bom fazendo. Você pode pensar em inaptidões como “perícias negativas” — ao invés de ser um passo melhor naquele tipo de tarefa, você é um passo pior. Se você fica treinado naquela tarefa que tem uma

inaptidão, eles se cancelam. Lembre-se que personagens são definidos tanto por não serem bons naquilo como por serem bons naquilo.

Descritores também oferecem algumas poucas sugestões de como seu personagem se envolveu com o resto do grupo na sua primeira aventura. Você pode usá-las, ou não, conforme desejar.

Esta seção detalha cinquenta descritores. Escolhe um deles para seu personagem. Você pode pegar qualquer descritor que desejar independente do seu tipo.

ATENTO

Você é perceptivo e consciente do seu entorno. Você percebe os pequenos detalhes e lembra-se deles. Você pode ser difícil de surpreender.

Você recebe as seguintes características:

Perícia: Você é treinado em ações de iniciativa.

Perícia: Você é treinado em ações de percepção.



Encontrar a Falha: Se um oponente tiver uma fraqueza direta (toma dano extra de fogo, não consegue ver com o olho esquerdo e assim por diante), o Mestre irá dizer o que é.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você ouviu sobre o que estava acontecendo, viu uma falha no plano dos outros PJs e se juntou para ajudá-los.
2. Você percebeu que os PJs têm um inimigo (ou pelo menos um perseguidor) que não estavam cientes.
3. Você viu que os outros PJs eram interessantes e se envolveu.
4. Você notou algumas coisas estranhas acontecendo e tudo isso parece relacionado.

ATRAENTE

Você é atraente para os outros, mas, talvez mais importante, você é simpático e carismático. Você tem aquela “coisa

especial” que atrai os outros. Geralmente, você sabe a coisa certa para fazer alguém sorrir, relaxar ou incentivá-lo a agir. As pessoas gostam de você, querem ajudá-lo e querem ser suas amigas.

Você recebe as seguintes características:

Carismático: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em interações sociais agradáveis.

Resistente ao Charme: Você sabe como outros podem manipular e encantar pessoas e percebe quando essas táticas são usadas em você. Por causa dessa consciência, você é treinado em resistir a qualquer tipo de persuasão ou sedução, se assim desejar.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você encontrou um completo estranho (um dos outros PJs) e o encantou tanto que ele o convidou para acompanhá-lo.
2. Os PJs estavam procurando outra

Na sua ficha, adapte o descritor com o gênero do seu personagem.

DESCRITORES

Atento	Determinado	Horroroso	Perceptivo
Atraente	Durão	Impetuoso	Quieto
Bruto	Empático	Impulsivo	Rápido
Calmo	Erudito	Inconsequente	Reservado
Cético	Esperto	Ingênuo	Resiliente
Charmoso	Espiritualista	Inteligente	Rico
Condenado	Esquisito	Irredutível	Robusto
Covarde	Exilado	Jovial	Sortudo
Criativo	Forte	Louco	Veloz
Cruel	Furtivo	Mecânico	Vingativo
Curioso	Gentil	Misterioso	Virtuoso
Desajeitado	Gracioso	Místico	
Desonroso	Honrado	Nobre	

peessoa, mas você os convenceu que era a pessoa perfeita para se juntar a eles.

3. Puro acaso — porque você simplesmente segue o fluxo das coisas e tudo geralmente funciona bem.

4. Seu jeito carismático tirou um dos PJs de uma situação difícil há muito tempo e ele sempre pede que você o acompanhe em novas aventuras.

BRUTO

Você é um amante da natureza acostumado a uma vida dura, colocando sua perspicácia contra os elementos. Provavelmente, você é um caçador, um coletor ou um naturalista hábil. Anos de vida na natureza te deixaram com um semblante gasto, cabelos selvagens ou cicatrizes. Sua roupa provavelmente é muito menos refinada do que as roupas usadas pelos habitantes da cidade.

Você recebe as seguintes características:

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo correr, escalar, nadar e saltar.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo acalmar animais naturais, treinar e equitação.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo identificar ou usar plantas naturais.

Inaptidão: Você não tem elegância social e prefere animais ao invés das pessoas. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo charme, enganação, etiqueta ou persuasão é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você carrega um

kit de explorador com uma corda, rações para dois dias, uma cama para dormir e outras ferramentas necessárias para a sobrevivência ao ar livre.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contra seu melhor julgamento, você se juntou aos outros PJs porque viu que eles estavam em perigo.

2. Um dos outros PJs convenceu-o de que juntar-se ao grupo seria do seu interesse.

3. Você tem medo do que pode acontecer se os outros PJs falharem.

4. Há uma recompensa envolvida e você precisa do dinheiro.

CALMO

Você gastou a maior parte de sua vida em coisas sedentárias — livros, filmes, hobbies e assim por diante — ao invés de coisas ativas. Você é bem versado em todos os trejeitos da academia ou outras buscas intelectuais, mas nada físico. Você não é fraco ou frágil (embora esse seja um bom descritor para personagens que sejam idosos), mas você não tem experiência em atividades mais físicas.

Você ganha as seguintes características:

Estudioso: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícias: Você é treinado em quatro perícias não físicas a sua escolha.

Curiosidade: Você lembra de um fato aleatório para a situação atual, quando desejar. Isso é tudo uma questão de fato, não uma conjectura ou suposição e deve

Calmo é um ótimo descritor para personagens que nunca pretendiam ter aventuras, mas foram envolvidos nelas, um artifício que ocorre frequentemente em jogos modernos e, particularmente, em jogos de horror.

ser algo que você possa ter logicamente lido ou visto no passado. Você pode fazer isso uma vez, embora esta habilidade é renovada cada vez que você faz uma rolagem de recuperação.

Inaptidão: Você simplesmente não é um lutador. As dificuldades de todos os ataques físicos são aumentadas em um passo.

Inaptidão: Você não é do tipo de ir ao ar livre. A dificuldade de todas as tarefas de correr, escalar, nadar e saltar são aumentadas em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você leu sobre a situação atual em algum lugar e decidiu checar ela por si mesmo.
2. Você estava no lugar certo (errado?) na hora certa (errada?).
3. Enquanto evitava uma situação totalmente diferente, você entrou na sua situação atual.
4. Um dos outros PJs te puxou para ela.

CÉTICO

Você possui uma atitude de questionamento em relação a reivindicações que muitas vezes são tomadas como garantidas por outros. Você não é necessariamente um “São Tomé” (um cético que se recusa a acreditar em algo sem experiência pessoal direta), mas muitas vezes se beneficiou de questionar as declarações, as opiniões e o conhecimento apresentado por outros.

Você recebe as seguintes características:

Esclarecido: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em identificação.

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvem ver através de um estratagema projetado para evadir do problema, ilusão, mentira ou truque. Por exemplo, você é melhor em manter o olho no copo contendo a bola escondida, sentir uma ilusão ou perceber se alguém está mentindo para você (mas apenas se você se concentrar e usar essa habilidade especificamente).

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

CUSTOMIZANDO DESCRITORES

Dentro das regras normais, cada descritor é baseado em alguma modificação nas seguintes diretrizes:

Alguns descritores oferecem +4 para uma Reserva de estatística e duas perícias restritas ou uma perícia ampla.

Outros descritores oferecem +2 para uma Reserva de estatística e três perícias restritas ou uma perícia restrita e uma perícia ampla.

Uma perícia ampla cobre várias áreas (como em todas as interações). Uma perícia restrita cobre algumas áreas (como as interações de enganação). Perícias relacionadas a combate, como defesa ou iniciativa, são consideradas perícias amplas neste sentido.

De qualquer forma, você pode adicionar uma perícia adicional se ela for balanceada por uma inaptidão. Você pode adicionar outra habilidade que não seja perícia ao analisá-la e tentar igualá-la ao valor de um perícia, se possível. Se o descritor parecer fraco, adicione um item de preço moderado como equipamento adicional para balancear as coisas.

Com esta informação geral, você pode customizar um descritor, mas mantenha em mente que um descritor muito customizado não é um descritor se ele não mais dizer algo sobre o personagem. É melhor usar esta informação para criar um novo descritor que encaixe exatamente em como o jogador quer retratar o personagem.

1. Você ouviu outros PJs levando em consideração um tópico com uma opinião sobre a qual você estava bastante cético, então você decidiu se aproximar do grupo e pedir provas.
2. Você estava seguindo um dos outros PJs porque desconfiava dele, o que o levou à ação.
3. Sua teoria sobre a inexistência do sobrenatural pode ser invalidada apenas por seus próprios sentidos, então você veio.
4. Você precisa de dinheiro para financiar sua pesquisa.

Seu descritor importa mais quando você é um personagem iniciante. Os benefícios (e talvez as desvantagens) que vem do seu descritor vão eventualmente ser escondidas pela crescente importância do seu tipo e foco. Entretanto, a influência do seu descritor vai permanecer de alguma forma importante através da vida do seu personagem.

CHARMOSO

Você é tentador e sedutor. Seja através de meios que pareçam sobrenaturais ou apenas seu jeito com as palavras, você pode convencer os outros a fazer o que você quiser. Muito provavelmente, você é fisicamente atraente ou pelo menos muito carismático e os outros apreciam escutar a sua voz. Você provavelmente presta atenção à sua aparência, mantendo-se bem arrumado. Você faz amigos facilmente.

Você enfatiza a faceta de personalidade da sua estatística de Intelecto; inteligência não é seu forte. Você é bem-apegoado, não necessariamente estudioso ou obstinado.

Você recebe os seguintes benefícios:

Bem-apegoado: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo interação social positiva ou agradável.

Perícia: Você é treinado quando usa habilidades especiais que influenciam as mentes dos outros.

Contato: Você tem um contato importante que está em uma posição de influência, tal como um nobre menor, o capitão da guarda/polícia da cidade ou o líder de uma grande gangue de ladrões. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes juntos.

Inaptidão: Você nunca foi bom em estudar ou decorar acontecimentos. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo compreensão, conhecimento ou tradição é aumentada em um passo.

Inaptidão: Sua força de vontade não é um dos seus pontos fortes. Sempre que você tentar resistir a um ataque mental, a dificuldade é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você conseguiu alguns descontos e bônus decentes nas últimas semanas. Como resultado, você tem dinheiro suficiente no bolso para comprar um item de preço moderado.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você convenceu um dos outros PJs a contar-lhe o que ele estava fazendo.
2. Você incitou a coisa toda e convenceu os outros a se juntarem a você.
3. Um dos outros PJs fez um favor para

você e agora você está retribuindo essa obrigação ao ajudá-lo com a tarefa que tem em mãos.

4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

CONDENADO

Você está certo de que seu destino está levando você, inextricavelmente, para um final terrível. Este destino pode ser só para você ou você pode estar arrastando junto os outros mais próximos a você.

Você recebe as seguintes características:

Agitado: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Sempre atento ao perigo, você é treinado em tarefas relacionadas à percepção.

Perícia: Você tem a defesa em mente, então você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade.

Perícia: Você é cínico e espera o pior. Assim, você é resistente a choques mentais. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto que tenham a ver com a perda de sua sanidade.

Condenação: Toda vez que o Mestre usa uma *intromissão do Mestre* em seu personagem, você não pode recusá-la e não obtém XP por ela (você ainda obtém um XP para dar a outro jogador). Isso é porque você está condenado. O universo é um lugar frio e indiferente, e seus esforços são inúteis, na melhor das hipóteses.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você tentou evitá-lo, mas os eventos pareciam conspirar para chamar você para onde está agora.
2. Por que não? Não importa. Você está condenado, não importa o que faça.
3. Um dos outros PJs salvou sua vida, e agora você está pagando esse favor ajudando-o com a tarefa em questão.
4. Você suspeita que a única esperança que você tem de evitar seu destino pode estar nesse caminho.

COVARDE

A coragem falha em você a cada momento. Você não tem força de vontade e resolve fugir rápido diante do perigo. O medo preenche seu coração, mastigando sua

*Intromissão do Mestre,
página 212*

Descritores como Covarde, Cruel e Desonroso podem não ser apropriados para todo grupo. Estas são características infames e algumas pessoas querem que seu PJ seja inteiramente heroico. Mas outros não se importam em um pouco de escuridão colocada no mio. Há também quem veja coisas como Covarde e Cruel sendo características para superar conforme seu personagem se desenvolve (provavelmente lhes dando um descritor diferente).



mente, levando você a distração até que você não possa suportar isso. Na maioria das vezes, você recua dos confrontos. Você foge de ameaças e vacila diante de decisões difíceis. No entanto, por tudo o que o medo o persegue e possivelmente o envergonha, sua natureza covarde prova ser um aliado útil de vez em quando. Ouvir seus medos ajudou você a escapar do perigo e evitar riscos desnecessários. Outros podem ter sofrido em seu lugar e você pode ser o primeiro a admitir esse fato, mas em segredo você sente um grande alívio de ter evitado um destino impensável e terrível.

Você recebe as seguintes características:

Furtivo: +2 para a sua Reserva de Velocidade

Perícia: Você é treinado em tarefas baseadas em furtividade.

Perícia: Você é treinado em ações de corrida.

Perícia: Você é treinado em qualquer ação tomada para escapar do perigo, fugir de uma perigosa situação ou adular para sair do seu problema.

Inaptidão: Você não entra voluntariamente em situações perigosas. A dificuldade de quaisquer ações de iniciativa

(para determinar quem vai primeiro em combate) é aumentada em um passo.

Inaptidão: Você se despedaça quando você tem de realizar uma tarefa perigosa sozinho. A dificuldade de qualquer tarefa potencialmente perigosa que você se compromete sozinho (como atacar uma criatura sozinho) é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem um bom objeto da sorte ou dispositivo de proteção para mantê-lo fora do caminho do mal.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você acredita que está sendo caçado, e você contratou um dos outros PJs como seu protetor.
2. Você procura escapar da sua vergonha e juntar-se à indivíduos capazes na esperança de reparar sua reputação.
3. Um dos outros PJs o intimidou para vir junto.
4. O grupo respondeu seus pedidos de ajuda quando você estava com problemas.

CRIATIVO

Talvez você tenha um caderno onde você escreva ideias para que você possa desenvolvê-las mais tarde. Talvez você se envie por e-mail ideias para se distrair e para que possa classificá-las em um documento eletrônico. Ou talvez você simplesmente sente-se, olhe para a tela e, por uma força de vontade indomável, produza algo do nada. No entanto, seu dom funciona, você é criativo — você codifica, escreve, compõe, esculpe, projeta, dirige ou cria narrativas que encorajam outras pessoas com sua visão.

Você recebe as seguintes características:

Inventivo: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Original: Você sempre vem com algo novo. Você é treinado em qualquer tarefa relacionada à criação de uma narrativa (como uma história, peça ou cenário). Isso inclui enganações, se o engano envolver uma narrativa que você possa contar.

Perícia: Você é naturalmente inventivo.

Você é treinado em uma habilidade criativa específica a sua escolha: códigos de computador, composição musical, escrita, e assim por diante.

Perícia: Você ama resolver enigmas e coisas do gênero. Você é treinado em tarefas de resolução de enigmas.

Perícia: Ser criativo requer que você esteja sempre aprendendo. Você é treinado em qualquer tarefa que implique aprender algo novo, como quando você está explorando uma biblioteca, um banco de dados, um arquivo de notícias ou uma coleção similar de conhecimento.

Inaptidão: Você é inventivo, mas não encantador. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à interação social agradáveis é um passo maior para você.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você estava fazendo pesquisas para um projeto e convenceu os PJs a levá-lo junto.
2. Você está procurando novos mercados para os resultados de suas produções criativas.
3. Você se meteu com o grupo errado, mas você acabou criando gosto por eles.
4. Uma vida criativa é muitas vezes recheada de obstáculos financeiros. Você se juntou aos PJs porque esperava que fosse lucrativo.

CRUEL

O infortúnio e o sofrimento não o comovem. Quando outro sofre dificuldades, você acha difícil de se importar e você pode até mesmo curtir a dor e a dificuldade que a pessoa experimenta. Sua veia cruel pode derivar da amargura provocada por suas próprias lutas e decepções. Você pode ser um pragmatista intenso, fazendo o que você acha que deve, mesmo que os outros se prejudiquem por isso. Ou você poderia ser um sádico, deliciando-se da dor que infligiu.

Ser cruel não o torna, necessariamente, um vilão. Sua crueldade pode ser reservada para aqueles que atravessam seu caminho ou outras pessoas úteis para você. Você pode ter se tornado cruel como resultado de uma experiência intensamente horrível. O abuso e a tortura, por exemplo, podem



retirar a sua compaixão por outros seres vivos.

Além disso, você não precisa ser cruel em todas as situações. Na verdade, outros podem vê-lo como agradável, amigável e até prestativo. Mas quando irritado ou frustrado, sua verdadeira natureza se revela e aqueles que ganharam seu desprezo provavelmente sofrerão por isso.

Você recebe as seguintes características:

Artimanha: +2 para a sua Reserva de Intelecto

Crueldade: Quando você usa de força, você pode escolher mutilar ou empregar lesões dolorosas para extrair sofrimento do seu inimigo. Sempre que você inflige dano, você pode optar por infligir 2 pontos de dano a menos para diminuir a dificuldade do próximo ataque contra esse inimigo em um passo.

Perícia: Você é treinado em tarefas relacionadas a enganação, intimidação e persuasão quando você interage com personagens usando dor física ou emocional.

Inaptidão: Você tem dificuldade em se conectar com os outros, entender seus motivos ou compartilhar seus sentimentos. A dificuldade de qualquer tarefa para verificar os motivos, sentimentos ou inclinações de outro personagem é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem uma lembrança valiosa da última pessoa que você destruiu. A lembrança é de preço moderado e você pode vendê-la ou trocá-la por um item de igual ou menor valor.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você suspeita que você possa ganhar uma vantagem a longo prazo ao ajudar os outros PJs e pode usar essa vantagem contra seus inimigos.
2. Ao juntar-se aos PJs, você vê uma oportunidade de aumentar seu poder e status pessoal à custa dos outros.
3. Você espera tornar a vida de outro PJ mais difícil juntando-se ao grupo.
4. Unir-se aos PJs lhe dá a oportunidade de escapar da justiça por um crime que cometeu.

CURIOSO

O mundo é vasto e misterioso, com maravilhas e segredos para mantê-lo espantado por várias vidas. Você sente o puxão de seu coração, o chamado para explorar os destroços das civilizações passadas, para descobrir novos povos, novos lugares e maravilhas estranhas que você possa encontrar ao longo do caminho. No entanto, tão fortemente quanto você sente a atração para percorrer o mundo, você sabe que há um risco grande e você toma precauções para garantir que você esteja preparado para qualquer eventualidade. Pesquisa, preparação e prontidão o ajudarão a viver tempo suficiente para ver tudo o que deseja ver e fazer tudo o que deseja fazer.

Você provavelmente tem uma dúzia de livros e diários de viagens sobre o mundo com você a qualquer momento. Quando não está na estrada ou vasculhando os arredores, você gasta seu tempo com o nariz em um livro, aprendendo tudo o que você pode sobre o lugar que está indo, então você sabe o que esperar quando chegar lá.

Você recebe as seguintes características:

Inteligente: +4 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você está ansioso para aprender. Você é treinado em qualquer tarefa que implique aprender algo novo, se você está falando com um nativo para obter informações ou achar livros antigos para encontrar conhecimento.

Perícia: Você fez um estudo sobre o mundo. Você é treinado em qualquer tarefa envolvendo geografia ou história.

Inaptidão: Você tende a se fixar aos detalhes, tornando-se um pouco alheio ao que está acontecendo ao seu redor. A dificuldade de qualquer tarefa de ouvir ou notar perigos ao seu redor é aumentada em um passo.

Inaptidão: Quando você vê algo interessante, você hesita enquanto analisa todos os detalhes. A dificuldade das ações de iniciativa (para determinar quem é o primeiro em combate) é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem três livros em qualquer assunto que você escolher.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um dos PJs se aproximou de você para aprender informações relacionadas à missão, tendo ouvido que você é um especialista.
2. Você sempre quis ver o lugar onde os outros PJs estão indo.
3. Você estava interessado no que os outros PJs estavam fazendo e decidiu acompanhá-los.
4. Um dos PJs o fascina, talvez devido a uma habilidade especial ou estranha que tenha.

DESAJEITADO

Sem graça e estranho, foi dito que você iria crescer, mas você nunca o fez. Você muitas vezes deixa cair coisas, tropeça em seus próprios pés ou bate nas coisas (ou pessoas). Algumas pessoas ficam frustradas com essa qualidade, mas a maioria acha engraçada e até um pouco encantadora.

Você recebe as seguintes características:

Mão de Banana: -2 a para a sua Reserva de Velocidade

Musculoso: +2 à sua Reserva de Potência.

Parvo: Você tem um certo charme adorável. Você é treinado em todas as interações sociais agradáveis quando você expressa um maneirismo despreocupado e auto-depreciativo.

Sorte de Tolo: O Mestre pode introduzir uma **intromissão do Mestre** em você, baseado na sua falta de jeito, sem lhe dar nenhum XP (como se você tivesse rolado 1 no d20). Entretanto, se isso acontecer, 50% das vezes, sua falta de jeito funciona em sua vantagem. Ao invés de se machucar (muito), ela ajuda, ou machuca seus inimigos. Você escorrega, mas é bem a tempo de se abaixar de um ataque. Você cai, mas você derruba seus inimigos conforme se bate nas pernas deles. Você faz uma curva muito rápido, mas acaba derrubando a arma da mão do seu inimigo. Você e o Mestre devem trabalhar juntos para determinar os detalhes. O Mestre pode usar intromissões do Mestre baseado na sua falta de jeito normalmente (concedendo XP) se ele quiser.

Perícia: Você tem certas qualidades

de touro. Você é treinado em tarefas envolvendo quebrar coisas.

Inaptidão: A dificuldade de qualquer tarefa que envolva coordenação olho-à-mão, equilíbrio ou graciosidade é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você estava no lugar certo na hora certa.
2. Você tem uma peça de informação que os outros PJs precisam para seus planos.
3. Um irmão recomendou você para os outros PJs.
4. Você tropeçou nos outros PJs enquanto eles estavam discutindo sua missão e eles acabaram gostando de você.

DESONROSO

Não há honra entre ladrões - ou traidores, traiçoeiros, mentirosos ou enganadores. Você é tudo isso e você não perde o sono, ou nega a verdade aos outros ou a si mesmo. Independentemente disso, você está disposto a fazer o que for preciso para fazer as coisas do seu jeito. Honra, ética e princípios são meramente palavras. Na sua opinião, eles não têm lugar no mundo real.

Você recebe as seguintes características:

Furtivo: +4 para a sua Reserva de Velocidade

Aquilo que Merece: Quando o Mestre concede a outro jogador um ponto de experiência para premiar a alguém por uma intromissão de Mestre, esse jogador não pode dar a você.

Perícia: Você é treinado em enganação.

Perícia: Você é treinado em furtividade.

Perícia: Você é treinado em intimidação.

Inaptidão: As pessoas não gostam ou confiam em você. A dificuldade de interações sociais agradáveis aumenta em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você está interessado no que os PJs estão fazendo, então você mentiu para entrar no seu grupo.
2. Enquanto espreitava, você ouviu os planos dos PJs e percebeu que queria entrar.
3. Um dos outros PJs convidou você, sem

Alguns jogadores não querem ser definidos por uma qualidade "negativa" como Desajeitado, mas na verdade, mesmo este tipo de descritor tem vantagens suficientes para fazer personagens capazes e talentosos.

O que descritores negativos fazem é deixar os personagens mais interessantes e complexos que são frequentemente divertidos de jogar.

Intromissão do Mestre, página 212



ter ideia da sua verdadeira índole.

4. Você forçou sua entrada com intimidação e violência.

DETERMINADO

Você definiu seu foco em um objetivo, e tudo o que você faz é na busca desse objetivo. O que você procura define você — isso molda suas decisões, aprimora seu ponto de vista e o impulsiona a agir, mesmo quando seu corpo e mente gritam para que você desista e deixe a tarefa de lado, pelo menos por um tempo. Não importa as dificuldades que enfrenta ao longo do caminho, você acredita em seu propósito e não permitirá que nada o impeça de alcançá-lo.

Quando você escolhe este descritor, escolha um objetivo que seja possível alcançar. Você pode definir um objetivo de encontrar um pai perdido, fazer um sacrifício em um templo obscuro, aprender a realizar uma determinada tarefa ou ganhar os fundos para pagar o tratamento médico para um ente querido. Uma vez que você atingir esse objetivo, você pode escolher um novo.

Você provavelmente fala sobre sua missão o tempo todo, trazendo-a até mesmo quando só está conectada tangencialmente à conversa. Você costuma considerar outras atividades no contexto de avançar ou não sua própria missão.

Você recebe as seguintes características:
Decidido: +2 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Intelecto

Perícia: Cada dia, escolha uma perícia que você acredite que irá ajudá-lo a alcançar seu objetivo. Você é treinado em tarefas relacionadas a essa perícia.

Inaptidão: Seu compromisso com seus objetivos torna difícil se relacionar com outros que não compartilham seus objetivos ou perceber coisas não relacionadas à sua missão atual. A dificuldade de todas as tarefas de percepção é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você viu que os outros PJ estavam perseguindo o mesmo objetivo que você, e

Personagens

Determinados podem ter só uma missão e isso pode ser tedioso. Algumas pessoas podem querer usar Determinado como um descritor temporário que dura até que sua missão tenha terminado e então escolher um descritor diferente (veja a página 254).

you acreditava que unir foras melhoraria suas chances de alcanar seus objetivos.

2. Um dos PJs lhe deu informaes ou outra assistncia na sua misso, e agora voc retribui o favor.

3. Ajudar os PJs pode colocar recursos essenciais que voc precisa para completar sua misso atual.

4. Um dos outros PJs encontrou voc quando foi ferido e cuidou de voc at ficar saudvel.

DURO

Voc  forte e aguenta sofrer um castigo fsico. Voc pode ter um porte grande e um maxilar quadrado. Personagens dures frequentemente tm cicatrizes visveis.

Voc recebe as seguintes caractersticas:

Resiliente: +1 de Armadura.

Saudvel: Adicione 1 aos pontos que voc recupera quando faz uma rolagem de recuperao.

Percia: Voc  treinado em aes de defesa de Potncia.

Equipamento Adicional: Voc possui uma arma leve extra.

Ligao Inicial  Primeira Aventura:

Escolha como voc se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opes a seguir.

1. Voc est agindo como um guarda-costas de um dos outros PJs.

2. Um dos PJs  seu irmo e voc veio para cuidar dele.

3. Voc precisa de dinheiro porque sua famlia est em dvida.

4. Voc entrou para defender um dos PJs quando esse personagem estava sendo ameaado. Ao falar com ele depois, voc ouviu falar sobre a misso do grupo.

EMPTICO

Outras pessoas so livros abertos para voc. Voc pode ter uma capacidade de ler as expresses de uma pessoa, aqueles movimentos sutis que transmitem o humor e a disposio de um indivduo. Ou voc pode receber informaes de forma mais direta, sentindo as emoes de uma pessoa como se fossem coisas tangveis, sensaes que levemente permeiam contra sua mente. Seu dom de empatia ajuda voc a navegar em situaes sociais e controllos para evitar mal-entendidos e conflitos inteis por irritaes.

O constante bombardeamento de emoes daqueles ao seu redor provavelmente ter um impacto. Voc pode se mover com o clima predominante, balanando da felicidade vertiginosa para a tristeza amarga com pouco aviso. Ou voc pode fechar-se e permanecer inescrutvel para os outros por uma sensao de autopreservao ou por um medo inconsciente de que todos possam descobrir como voc realmente se sente.

Voc recebe as seguintes caractersticas:

Mente aberta: +4 para a sua Reserva de Intelecto.

Percia: Voc  treinado em tarefas que envolvem a deteco da emoo dos outros, discernir disposies e obter um palpite sobre pessoas ao seu redor.

Percia: Voc  treinado em todas as tarefas envolvendo interao social, agradveis ou no.

Inaptido: Ser to receptivo aos pensamentos e aos modos de vida dos outros torna-o vulnervel a qualquer coisa que ataque sua mente. A dificuldade das rolagens de defesa de Intelecto  aumentada em um passo.

Ligao Inicial  Primeira Aventura:

Escolha como voc se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opes a seguir.

1. Voc sentiu o compromisso com a tarefa que os outros PJs tiveram e sentiu-se motivado a ajudlos.

2. Voc estabeleceu uma ligao forte com outro PJ e no pode suportar ser separado dele ou dela.

3. Voc sentiu algo estranho em um dos PJs e decidiu se juntar ao grupo para ver se voc pode sentir isso de novo e descobrir a verdade.

4. Voc se juntou aos PJs para escapar de um relacionamento desagradvel ou ambiente negativo.

ERUDITO

Voc estudou, sozinho ou com um instrutor. Voc conhece muitas coisas e  um especialista em alguns tpicos, como histria, biologia, geografia, mitologia, natureza ou qualquer outra rea de estudo. Os personagens eruditos normalmente carregam alguns livros com eles e ficam lendo em seu tempo livre.

Voc recebe as seguintes caractersticas:

Inteligente: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em três áreas de conhecimento à sua escolha.

Inaptidão: Você tem poucas habilidades sociais. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo charme, etiqueta ou persuasão é aumentada em um passo.

Equipamentos Adicionais: Você tem dois livros adicionais sobre temas de sua escolha.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um dos outros PJs pediu que você venha com ele por causa de seu conhecimento.
2. Você precisa de dinheiro para financiar seus estudos.
3. Você acreditava que a tarefa poderia levar a descobertas importantes e interessantes.
4. Um colega solicitou que você participasse da missão como um favor.

ESPERTO

Você é inteligente, pensando com bastante agilidade. Você entende as pessoas e pode enganá-las, mas raramente é enganado de volta. Uma vez que vê facilmente as coisas como elas são, você conhece os caminhos do local, mede as ameaças e os aliados e avalia as situações com precisão. Talvez você seja fisicamente atraente ou use seu raciocínio para superar imperfeições físicas ou mentais.

Você recebe as seguintes características:

Sagaz: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou enganações.

Perícia: Você é treinado em testes de defesa para resistir a efeitos mentais.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas que envolvam identificar ou avaliar perigos, mentiras, qualidade, importância, função ou poder.

Inaptidão: Você nunca foi bom em estudar ou em reter conhecimentos triviais. A dificuldade de cada tarefa que envolva folclore, conhecimento ou compreensão é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você enxerga através dos esquemas dos outros e

ocasionalmente os convence a acreditar em você — mesmo quando, por acaso, não deveriam. Graças ao seu comportamento esperto, você tem um item caro adicional.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você convenceu um dos outros PJs a contar-lhe o que ele estava fazendo.
2. De longe, você viu que algo interessante estava acontecendo.
3. Você se meteu na situação porque pensou que poderia ganhar algum dinheiro.
4. Você suspeita que os outros PJs não terão sucesso sem você.

ESPIRITUALISTA

Um sentimento de admiração cai sobre você quando você aprecia uma nova faceta da sua religião ou uma disciplina científica. Quando um estranho faz algo gentil para alguém que ele nunca conheceu antes, é espiritual. Independente de como você medita—seja por olhar um cenário deslumbrante, ler um livro ou repetir sílabas mentais em um espaço calmo—é espiritual. Sua espiritualidade não é necessariamente sobre religião, embora possa ser. O principal é que você é uma pessoa que aprecia e até emociona os aspectos positivos da existência e você pode ajudar outras pessoas a fazer o mesmo.

Você recebe as seguintes características:

Meditativo: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Simpático: Pessoas e animais simplesmente parecem gostar de você. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas à interação social agradável.

Perícia: Com a maturidade vem bom julgamento. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto e todas as tarefas que envolvem resistir tentações.

Útil: Quando você ajuda alguém com uma tarefa, ele adiciona 1 a rolagem dele (este bônus é além dos benefícios normais de *ajudar* alguém).

Inaptidão: Quando você encontra algo singular, você hesita enquanto aprecia todos os detalhes. A dificuldade das ações de iniciativa (para determinar quem é o primeiro em combate) é aumentada em um passo.

Ajudando, página 231

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você ouviu que os PJs iriam visitar um lugar maravilhoso e queriam compartilhar a experiência.
2. Você tem uma mensagem de esperança e ir junto com os PJs pode permitir que você transmita essa mensagem para um número maior de pessoas.
3. A missão envolve ajudar os outros e você não pode dizer não.
4. Você foi convidado por uma organização diferente para manter laços com os PJs e ajudá-los se eles tiverem problemas.

ESQUISITO

Você não é como qualquer outra pessoa, e está bem de bem consigo mesmo. As pessoas não parecem entender você — eles até parecem desconcertadas por você — mas quem se importa? Você entende o mundo melhor do que eles, porque você é estranho, assim como o mundo em que vive. O conceito de “estranho” é bem conhecido por você. Dispositivos estranhos, locais antigos, criaturas bizarras, tempestades que podem transformá-lo, campos de energia viva, conspirações, alienígenas e coisas que a maioria das pessoas nem sequer nomeiam povoam o mundo e você prospera com eles. Você tem um apego especial a tudo e quanto mais você descobrir sobre a estranheza do mundo, mais você pode descobrir sobre você.

Personagens estranhos podem ser mutantes ou pessoas nascidas com qualidades estranhas, mas às vezes eles começaram “normais” e adotaram o estranho por escolha.

Você recebe as seguintes características:
Luz Interna: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Traço Físico Distinto: Você tem um aspecto físico único que é, bem, estranho. Dependendo do cenário, isso pode variar muito. Você pode ter pelos roxos ou pinos de metal na sua cabeça. Talvez você não tenha nada além de uma enorme cicatriz onde seu nariz costumava ser, ou você nasceu sem nariz. Talvez suas mãos não

se conectem aos seus braços, embora eles se movam como se estivessem assim. Talvez um terceiro olho olhe para fora do lado da sua cabeça, ou gavinhas supérfluas cresçam de suas costas. Seja qual for, seu estilo pode ser uma mutação, um traço sobrenatural (uma bênção ou uma maldição), ou uma característica sem explicação.

Um Sentido Para o Estranho: Às vezes — a critério do Mestre — coisas estranhas relacionadas ao sobrenatural ou seus efeitos no mundo parecem chamar você. Você pode senti-los de longe e, se você estiver dentro de um alcance longo de tal coisa, você pode sentir se é notoriamente perigoso ou não.

Perícia: Você é treinado em conhecimento sobrenatural.

Inaptidão: As pessoas acham você desconcertante. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à interação social agradável é aumentada em uma passo.

- Ligação Inicial à Primeira Aventura:**
Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.
1. Pareceu estranho, então, por que não?
 2. Se os outros PJs perceberam ou não, sua missão tem a ver com algo estranho que você conhece, então você se envolveu.
 3. Como especialista em estranho, você foi recrutado especificamente pelos outros PJs.
 4. Você se sentiu atraído para se juntar aos outros PJs, mas você não sabe por quê.

EXILADO

Você andou por uma estrada longa e solitária, deixando sua casa e sua vida para trás. Você pode ter cometido um crime hediondo, algo tão horrível que seu povo o forçou a sair e se você se atrever a voltar, você encarará a morte. Você pode ter sido acusado de um crime que não cometeu e agora deve pagar o preço da ação perversa de outra pessoa. Seu exílio pode ser o resultado de uma gafe social — tendo envergonhado sua família ou um amigo, ou você se envergonhou na frente de seus superiores, uma autoridade ou alguém que você respeite. Seja qual for o motivo, você deixou sua vida antiga para trás e agora se esforça para fazer uma nova.

Você provavelmente tem uma lembrança

de seu passado — uma imagem antiga, um medalhão com alguns fios de cabelo dentro, ou um isqueiro dado a você por alguém importante. Você mantém o objeto à mão e retira-o para ajudá-lo a lembrar de momentos melhores.

Você recebe as seguintes características:

Independente: +2 para a sua Reserva de Potência.

Solitário: Você não ganha nenhum benefício quando recebe ajuda com uma tarefa de outro personagem treinado ou especializado nessa tarefa.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo furtos.

Perícia: você é treinado em todas as tarefas envolvendo buscar provisões, caçar e encontrar lugares seguros para descansar ou se esconder.

Inaptidão: Viver sozinho por tanto tempo o tornou devagar para confiar em outros e estranho em situações sociais. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo interações sociais é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Os outros PJ ganharam sua confiança ao ajudá-lo quando você estava em necessidade. Você os acompanha para recompensar sua ajuda.
2. Ao explorar por conta própria, você descobriu algo estranho. Quando você viajou para um assentamento, os PJs foram os únicos que acreditaram em você e eles o acompanharam para ajudá-lo a lidar com o problema.
3. Um dos outros PJs lembra você de alguém que você conhecia.
4. Você se cansou do seu isolamento. Unir-se aos outros PJs lhe dá a oportunidade de pertencer a algo.

FORTE

Você é extremamente forte e fisicamente poderoso, e você usa essas qualidades bem, seja por meio da violência ou de proezas. Você provavelmente tem uma musculatura e músculos impressionantes.

Você recebe as seguintes características:

Muito Poderoso: +4 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em todas as

ações envolvendo a quebra de objetos inanimados.

Perícia: Você é treinado em todas as ações de salto.

Equipamento Adicional: Você possui uma arma extra de porte médio ou pesada.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contra seu melhor julgamento, você se juntou aos outros PJs porque viu que eles estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs convenceu-o de que juntar-se ao grupo seria do seu melhor interesse.
3. Você tem medo do que pode acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa do dinheiro.



FURTIVO

Você é espreitador, escorregadio e rápido. Esses talentos ajudam você a esconder-se, mover-se silenciosamente e tirar truques que exigem destreza com a mão. Provavelmente, você é magro e pequeno. No entanto, você não é um velocista—você é mais habilidoso do que rápido com os pés.

Você recebe as seguintes características:

Rápido: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de furtividade.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou enganações.

Perícia: Você é treinado em todas as habilidades especiais envolvendo ilusões ou truques.

Inaptidão: Você é furtivo, mas não rápido. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas ao movimento é um passo maior para você.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você tentou roubar um dos outros PJs. Esse personagem o pegou e obrigou você a acompanhá-lo.
2. Você estava seguindo um dos outros PJs por razões próprias, o que o levou à ação.
3. Um contratante PNJ secretamente o pagou para se envolver.
4. Você ouviu os outros PJs falando sobre um tópico que o interessou, então você decidiu se aproximar do grupo.

GENTIL

Sempre foi fácil para você ver as coisas do ponto de vista de outras pessoas. Essa habilidade tornou você simpaticamente ao que eles realmente querem ou precisam. Do seu ponto de vista, você está apenas aplicando o antigo provérbio de que “é mais fácil pegar moscas com mel do que com vinagre”, mas outros simplesmente veem seu comportamento como bondade. Claro, ser gentil leva tempo e o seu é limitado. Você aprendeu que uma pequena fração de pessoas não merece seu tempo ou bondade — verdadeiros sádicos, narcisistas

e pessoas deste tipo só desperdiçam sua energia. Então, você lida com eles rapidamente, guardando sua gentileza para quem merece e pode se beneficiar da sua atenção.

Você recebe as seguintes características:

Emocionalmente Intuitivo: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você sabe o que é calçar os sapatos de outra pessoa. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas à interação social agradável e discernir as inclinações dos outros.

Karma: Às vezes, estranhos apenas ajudam você. Para obter o auxílio de um estranho, você deve pagar 1 XP para o Mestre e o Mestre determina a natureza do auxílio que você ganha. Normalmente, o ato de bondade não é suficiente para desfazer uma situação completamente ruim, mas pode amenizar uma situação ruim e levar a novas oportunidades. Por exemplo, se você for capturado, um guarda solta suas amarras um pouco, traz água ou entrega uma mensagem.

Inaptidão: Ser gentil vem com alguns riscos. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à detecção de falsidades no discurso e comportamento de outras criaturas é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um PJ precisava da sua ajuda e você concordou em ir e adicionar sua experiência.
2. Você deu à pessoa errada acesso ao seu dinheiro e agora você precisa fazer uma grana.
3. Você está pronto para levar sua benevolência por aí e ajudará mais pessoas do que você poderia se você não se juntasse aos PJs.
4. O seu trabalho, que parecia ser recompensador para si, é o contrário. Você se juntou aos PJs para escapar do trabalho pesado.

GRACIOSO

Você tem um senso perfeito de equilíbrio, movimento e fala com graça e beleza. Você é rápido, flexível e ágil. Seu corpo é perfeitamente apropriado para dançar e você usa essa vantagem em combate para

esquivar de golpes. Você pode usar trajes que melhoram seus movimentos ágeis e seu senso de estilo.

Você recebe as seguintes características:

Ágil: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo equilíbrio e movimentos cuidadosos.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo artes performáticas.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de defesa de Velocidade.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria uma boa ideia.
3. Seus reflexos rápidos salvaram um dos outros PJs de uma situação precária e eles o convidaram a se juntar a eles como uma forma de dizer obrigado.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

HONRADO

Você é confiável, justo e direto. Você tenta fazer o que é certo, ajudar os outros e tratá-los bem. Mentir e enganar não são formas de agir—essas coisas são para os fracos, os preguiçosos ou os desprezíveis. Você provavelmente passa muito tempo pensando sobre sua honra pessoal, a melhor forma de mantê-la e como defendê-la se for desafiada. Em combate, você é direto e oferece clemência para qualquer inimigo.

Você provavelmente foi imbuído com esse sentimento de honra por um pai ou um mentor. Às vezes, a distinção entre o que é e não é honorável varia de acordo com diferentes escolas de pensamento, mas em grandes vertentes, as pessoas honestas podem concordar com a maioria dos aspectos do que significa honra.

Você recebe as seguintes características:

Resoluto: +2 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em interações sociais agradáveis.

Perícia: Você é treinado para discernir os

verdadeiros motivos das pessoas ou ver através de mentiras.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Os objetivos dos PJs parecem ser honrosos e louváveis.
2. Você vê que o que os outros PJs estão prestes a fazer é perigoso e você gostaria de ajudar a protegê-los.
3. Um dos outros PJs convidou você, ouvindo sua confiabilidade.
4. Você pediu educadamente se podia se juntar aos outros PJs em sua missão.

HORROROSO

Você é fisicamente repugnante por quase qualquer padrão humano. Você pode ter tido um acidente grave, uma mutação prejudicial, ou apenas uma má sorte genética, mas você é incontestavelmente feio.

Entretanto, você fez bastante para compensar por sua aparência de outras formas. Porque você teve de esconder sua aparência, você se destaca ao passar



Personagens Impulsivos se metem em problemas. É a característica deles e está tudo bem. Mas se você está constantemente colocando seus companheiros PJs em problemas (ou pior, deixá-los seriamente machucados ou mortos), isso vai ser irritante, para dizer o mínimo. Uma boa regra é que ser impulsivo não significa uma predição a sempre fazer a coisa errada. Às vezes é a necessidade de fazer a coisa certa.

Iniciativa, página 215

despercebido ou se disfarçar. Mas talvez o mais importante, sendo condenado ao ostracismo enquanto outros socializavam, você tomou seu tempo crescendo para desenvolver-se como você achou conveniente — você cresceu forte ou rápido, ou você afiou sua mente.

Você recebe as seguintes características:

Versátil: Você obtém 4 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatísticas.

Perícias: Você é treinado em intimidação e qualquer outra interação baseada no medo.

Perícias: Você é treinado em tarefas de disfarce e furtividade.

Inaptidão: A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à interação social agradável é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um dos outros PJs se aproximou de você enquanto estava disfarçado, recrutando você enquanto acreditava que você era outra pessoa.
2. Enquanto espreitava, você ouviu os planos dos outros PJs e percebeu que queria participar.
3. Um dos outros PJs convidou você, mas você se pergunta se foi por pena.
4. Você forçou sua entrada com intimidação e violência.

IMPETUOSO

Você é um tipo determinado, confiante em suas habilidades, energético e, talvez, um pouco irreverente em relação a ideias que não concorda. Algumas pessoas te chamam de ousado e corajoso, mas aqueles que você colocou em seu lugar podem chamá-lo de pomposo e arrogante. Que seja. Não é a sua natureza se importar com o que as outras pessoas pensam sobre você, a menos que essas pessoas sejam seus amigos ou família. Alguém tão impetuoso quanto você sabe que, às vezes, os amigos vêm em primeiro lugar.

Você recebe as seguintes características:

Energético: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em **iniciativa**.

Ousado: Você é treinado em todas as ações que envolvam superar ou ignorar os

efeitos do medo ou da intimidação.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você percebeu que algo estranho estava acontecendo e, sem pensar muito, entrou com tudo.
2. Você apareceu quando e onde foi desafiado porque, ei, você não foge de desafios.
3. Alguém te chamou, mas, ao invés de entrar em uma luta, você entrou na sua situação atual.
4. Você disse ao seu amigo que nada poderia te assustar e nada que você visse o faria mudar de ideia. Ele o levou até o ponto atual.

IMPULSIVO

Você tem dificuldade em reduzir seu entusiasmo. Por que esperar quando você pode ir fazer isso (seja o que for) e acabar logo com isso? Você lida com os problemas conforme eles surgem, em vez de planejar com antecedência. Apagar os pequenos incêndios agora impede que eles se tornem um grande incêndio mais tarde. Você é o primeiro a correr riscos, a saltar e a dar uma mão, a entrar em passagens escuras e a encontrar o perigo.

Sua impulsividade provavelmente o leva a problemas. Enquanto outros podem levar tempo para estudar os itens que eles descobrem, você usa esses itens sem hesitação. Afinal, a melhor maneira de aprender o que algo pode fazer é usá-lo. Enquanto um explorador cauteloso pode olhar ao redor e verificar o perigo nas proximidades, você precisa se deter fisicamente para não seguir em frente. Por que se preocupar quando a coisa excitante está logo a frente?

Você recebe as seguintes características:

Imprudente: +2 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em ações de iniciativa (para determinar quem é o primeiro em combate).

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade.

Inaptidão: Você tentará de tudo uma ou duas vezes. A dificuldade de qualquer tarefa que envolva paciência, força de vontade ou disciplina é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você ouviu o que os outros PJs estavam fazendo e de repente decidiu se juntar a eles.
2. Você juntou todos depois de ouvir rumores sobre algo interessante que deseja ver ou fazer.
3. Você gastou todo o seu dinheiro e agora encontra-se totalmente falido.
4. Você está com problemas por agir imprudentemente. Você se junta aos outros PJs porque eles oferecem uma saída para o seu problema.

INCONSEQUENTE

Nem todos podem ser brilhantes. Oh, você não se considera estúpido e você não é. É só que outros podem ter um pouco mais de... sabedoria. Discernimento. Você prefere se deixar levar ao longo da vida e deixa outras pessoas se preocuparem com as coisas. Preocupações nunca o ajudaram, então por que se preocupar? Você encara as coisas conforme ocorrem e não se preocupa com o que o amanhã pode trazer.

As pessoas chamam você de “idiota” ou “tolo”, mas isso não te perturba muito.

Você recebe as seguintes características:

Insensato: -4 para a sua Reserva de Intelecto.

Despreocupado: Você tem mais sucesso na sorte do que qualquer coisa. Toda vez que você rola para uma tarefa, role duas vezes e fique com o resultado mais alto.

Fraqueza Intelectual: Sempre que você gasta pontos da sua Reserva de Intelecto, custa 1 ponto a mais do que o habitual.

Inaptidão: A dificuldade de qualquer tarefa de defesa de Intelecto é aumentada em um passo.

Inaptidão: A dificuldade de qualquer tarefa que envolva ver através de uma enganação, uma ilusão ou uma armadilha é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Quem sabe? Parecia uma boa ideia naquele momento.
2. Alguém pediu que você se juntasse com os outros PJs. Eles falaram para você não fazer muitas perguntas e isso pareceu

bom para você.

3. Seu pai (ou figura parental / mentor) te envolveu para lhe dar algo para fazer e, talvez, “lhe ensinar algum bom senso”.

4. Os outros PJs precisavam de músculos que não pensariam demais.

INGÊNUO

Você viveu uma vida protegida. Sua infância foi tranquila e segura, então você não teve a chance de aprender muito sobre o mundo — e ainda menos chance de experimentá-lo. Se você estava treinando para algo, manteve seu nariz sobre um livro ou simplesmente foi retirado para um lugar isolado, você não fez muita coisa, conheceu muitas pessoas ou viu muitas coisas interessantes até agora. Isso provavelmente mudará em breve, mas, à medida que você avança para um mundo maior, você faz isso sem entender o que os outros sabem sobre como tudo funciona.

Você recebe as seguintes características:

Fresco: Você adiciona +1 as suas rolagens de recuperação.

Incorruptível: Você é treinado nas tarefas de defesa de Intelecto e em todas as tarefas que envolvem resistir à tentação.

Perícia: Você tem os olhos abertos. Você é treinado em tarefas de percepção.

Inaptidão: A dificuldade de qualquer tarefa que envolva ver através de enganações ou determinar o motivo secreto de alguém é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Alguém lhe disse que deveria se envolver.
2. Você precisava de dinheiro e isso parecia ser uma boa maneira de ganhar algum.
3. Você acreditou que poderia aprender muito juntando-se aos outros PJs.
4. Parecia divertido.

INTELIGENTE

Você é bem inteligente. Sua memória é nítida e você compreende facilmente os conceitos com os quais os outros podem ter dificuldade. Essa aptidão não significa necessariamente que você tenha tido anos de educação formal, mas você aprendeu muito na sua vida, principalmente porque

Pode ser libertador e realmente divertido jogar com um personagem inconsequente. Em alguns aspectos, a pressão para sempre fazer a coisa certa e inteligente não ocorre. De outra forma, se você interpretar tal personagem como um completo imbecil em toda situação, aquilo fica irritante para todo mundo na mesa. Como tudo, moderação é importante.

you comprehend things quickly and retain much.

You receive the following characteristics:

Inteligente: +2 para a sua Reserva de Inteligência.

Perícia: Você é treinado em uma área de conhecimento de sua escolha.

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvem lembrar ou memorizar coisas que você experimenta diretamente. Por exemplo, em vez de ser bom em recordar detalhes geográficos que você leu em um livro, você pode se lembrar de um caminho através de um conjunto de túneis que você já explorou antes.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um dos outros PJs perguntou sua opinião sobre a missão, sabendo que, se você achasse que era uma boa ideia, provavelmente era.
2. Você viu valor no que os outros PJs estavam fazendo.
3. Você acreditava que a tarefa poderia levar a descobertas importantes e interessantes.
4. Um colega solicitou que você participasse da missão como um favor.

IRREDUTÍVEL

You are obstinate, voluntary and independent. No one can talk you out of anything or change your mind when you don't want it to be changed. This quality doesn't make you necessarily intelligent, but it makes you a bastion of will and resolution. You probably dress and act in a unique style, not caring what the others think.

You receive the following characteristics:

Vontade: +4 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado para resistir aos efeitos mentais.

Perícia: Você é treinado em tarefas que requerem foco ou concentração incrível.

Inaptidão: Teimoso não significa brilhante. A dificuldade de qualquer tarefa que envolve a descoberta de enigmas ou problemas, a memorização de coisas ou utilizar de erudição é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contra seu melhor julgamento, você se juntou aos outros PJs porque viu que eles estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs convenceu-o de que juntar-se ao grupo seria do seu melhor interesse.
3. Você tem medo do que pode acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa do dinheiro.

JOVIAL

You are cheerful, friendly and extroverted. You place the others at ease with a big smile and a joke, possibly one at your own expense, although having fun with the faces of your companions is also one of your favorite pastimes. Sometimes, people say that you never take anything seriously. That's not true, of course, but you learned to look past the pain of the world. You always keep a new joke in your repertoire because you collect them like some people collect wine bottles.

You receive the following characteristics:

Espirituoso: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é jovial e deixa a maioria das pessoas à vontade com sua atitude. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas à interação social agradável.

Perícia: Você tem uma vantagem em descobrir a parte final de uma piada que você nunca ouviu antes. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas à resolução de enigmas e charadas.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você resolveu um enigma antes de perceber que respondê-lo iria lançá-lo na aventura.
2. Os outros PJs achavam que você traria alguma leveza muito necessária para a equipe.
3. Você decidiu que só se divertir e não trabalhar não era a melhor maneira de passar pela vida, então você se juntou aos PJs.

4. Era ir com os PJs ou enfrentar uma circunstância que não era nem um pouco alegre.

LOUCO

Você mergulhou profundamente em assuntos que as pessoas não deveriam saber. Você está bem informado em coisas além do alcance da maioria, mas esse conhecimento veio com um preço terrível. Você provavelmente está em forma física questionável e ocasionalmente vibra com tiques nervosos. Às vezes murmura para si mesmo sem perceber.

Você recebe as seguintes características:

Conhecedor: +4 para a sua Reserva de Intellecto

Pedaços de Compreensão: Sempre que tal conhecimento for apropriado, o Mestre lhe dá uma informação, embora não exista uma explicação clara sobre como você poderia saber tal coisa. Isto depende da descrição do Mestre, mas deveria acontecer com uma frequência de uma vez por cada sessão.

Comportamento Errático: Você é propenso a agir de forma errática ou irracional. Quando você está na presença de uma descoberta importante ou submetido a um grande estresse (como uma séria ameaça física), o Mestre pode usar uma *intromissão do Mestre* que direciona sua próxima ação sem lhe dar XP. Você ainda pode pagar 1 XP para recusar a intromissão. A influência do Mestre é a manifestação de sua loucura e, portanto, é sempre algo que você provavelmente não faria de outra forma, mas não é diretamente ou obviamente prejudicial para você, a menos que existam circunstâncias atenuantes. (Por exemplo, se um inimigo sai de repente da escuridão, você pode passar a primeira rodada balbuciando incoerentemente ou gritando o nome de seu primeiro amor verdadeiro).

Perícia: Você é treinado em uma área de conhecimento (provavelmente algo estranho ou esotérico).

Inaptidão: Sua mente é bastante frágil. Sempre que você tenta resistir a um ataque mental, a dificuldade é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira

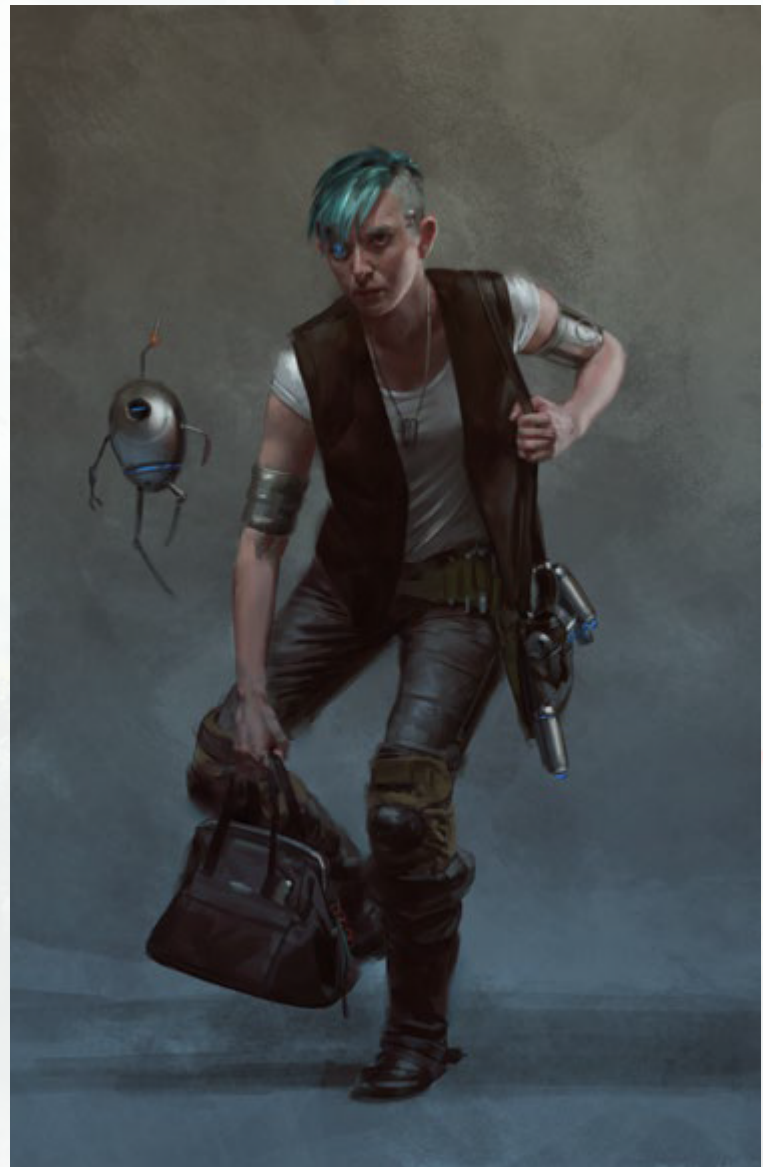
aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. As vozes em sua cabeça disseram para você ir.
2. Você instigou tudo e convenceu os outros a se juntarem a você.
3. Um dos outros PJs obteve um livro de conhecimento para você e, agora, você está pagando esse favor, ajudando-o com a tarefa em questão.
4. Você se sente compelido por uma intuição inexplicável.

MECÂNICO

Você tem um talento especial com máquinas de todos os tipos e você é adepto da compreensão e, se necessário, da sua reparação. Talvez você seja um inventor, criando novas máquinas de tempos em tempos. Te chamam de “técnico”, “techno”,

Intromissão do Mestre, página 212



“mecânico”, “cabeça de engrenagem”, “cabeça de motor”, ou qualquer outro número de outros apelidos. Mecânicos geralmente usam roupas de trabalho práticas e carregam muitas ferramentas.

Você recebe as seguintes características:

Inteligente: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo identificação ou compreensão de máquinas.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo uso, reparação ou

construção de máquinas.

Equipamento Adicional: Você começa com uma variedade de ferramentas para máquinas.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Ao reparar uma máquina próxima, você ouviu os outros PJs conversando.
2. Você precisa de dinheiro para comprar ferramentas e peças.
3. Era claro que a missão não poderia ter sucesso sem suas habilidades e conhecimento.
4. Outro PJ pediu que você se juntasse a eles.

MISTERIOSO

A figura escura espreitando silenciosamente na esquina? É você. Ninguém realmente sabe de onde você veio ou quais são seus motivos — você sempre os oculta. Sua maneira deixa os outros perplexos e confusos, mas isso não faz de você um mau amigo ou aliado. Você é apenas bom em manter coisas para si mesmo, movendo-se de forma furtiva e escondendo sua presença e identidade.

Você recebe as seguintes características:

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de furtividade.

Perícia: Você é treinado para resistir a interrogatórios ou truques para que você fale.

Misturar: Você puxa talentos e habilidades aparentemente do nada. Você pode tentar uma tarefa na qual você não tem treinamento como se fosse treinado. Essa habilidade se renova sempre que você faz uma rolagem de recuperação, mas os usos nunca se acumulam.

Inaptidão: As pessoas nunca sabem como estão se relacionando com você. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo fazer as pessoas acreditarem ou confiarem em você é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você só apareceu um dia.
2. Você convenceu um dos outros PJs que tinha habilidades inestimáveis.
3. Uma figura igualmente misteriosa disse-lhe onde estar e quando (mas não por



que) para se juntar ao grupo.

4. Algo — um sentimento, um sonho — disse-lhe onde e quando estar para se juntar ao grupo.

MÍSTICO

Você se considera místico, sintonizado com o misterioso e o paranormal.

Seus verdadeiros talentos estão com o sobrenatural. Você provavelmente tem experiência com sabedoria antiga, e você pode sentir e dominar o sobrenatural — embora isso signifique “magia”, “fenômeno psíquico”, ou algo mais, depende de você (e provavelmente até aqueles que estão à sua volta também). Os personagens místicos costumam usar joias, como um anel ou um amuleto, ou possuem tatuagens ou outras marcas que mostram seus interesses.

Você recebe as seguintes características:

Inteligente: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo identificar ou entender o sobrenatural.

Sentir Magia: Você pode sentir se o sobrenatural está ativo em situações em que sua presença não é óbvia. Você deve estudar um objeto ou local de perto por um minuto para ter uma ideia se algo místico está em ação.

Magia: Você pode executar a seguinte magia quando você tem uma mão livre e puder pagar o custo do ponto de Intelecto.

Magia Limitada (1 ponto de Intelecto): Você pode realizar pequenos truques: mudar temporariamente a cor ou a aparência básica de um objeto pequeno, fazer pequenos objetos flutuarem pelo ar, limpar uma pequena área, consertar um objeto quebrado, preparar (mas não criar) comida e assim por diante. Você não pode usar mágica limitada para causar dano a outra criatura ou objeto. Ação.

Inaptidão: Você tem uma jeito ou uma aura que outros acham um pouco desconcertante. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo charme, persuasão ou enganação é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um sonho o guiou até este ponto.
2. Você precisa de dinheiro para financiar

seus estudos.

3. Você acreditou que a missão seria uma ótima maneira de aprender mais sobre o sobrenatural.

4. Vários sinais e presságios o levaram até aqui.

NOBRE

Você é de nascimento nobre. Você não é da gente comum. Sua família tem um título e o prestígio e (provavelmente) a riqueza que isso acompanha.

O mundo pode ser um lugar classista e, nessa estrutura, você está no escalão superior. Muitas vezes, as leis não se aplicam a você, você desfruta de um tratamento especial e, às vezes, as pessoas fazem o que você comanda. Você provavelmente se veste com elegância e anda com um porte nobre, mas às vezes a nobreza deve ocultar sua presença para se manter segura — de bandidos, ladrões, manifestantes ou inimigos aristocráticos e os servos deles.

Você recebe as seguintes características:

Respeito: As pessoas que não são de um nível nobre geralmente o tratam com respeito. Poucos, no entanto, secretamente tratam-no com desprezo. A dificuldade de interações com não nobres é reduzida em um passo 75% do tempo e aumenta em um passo 25% do tempo.

Empregado ou Montaria: Você começa com um servo ou montaria de nível 2 que lhe serve fielmente. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes.

Contato: Você tem um contato na nobreza que o ajuda e o trata bem. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes.

Perícia: Você é treinado em etiqueta e interação com a nobreza.

Equipamento Adicional: Você começa o jogo com um item caro adicional.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Parecia ser uma boa ideia.
2. Você está fugindo de um inimigo e juntar-se aos PJs parecia uma boa maneira de se esconder entre o povão.
3. A missão envolve de alguma maneira resgatar ou ajudar a sua família.
4. Seu(s) pai(s) o forçaram a entrar, esperando que a experiência fosse boa para você.

PERCEPTIVO

Quase nada escapa da sua vista. Você acha os pequenos detalhes do mundo ao seu redor e é hábil em fazer deduções da informação que você encontra. Seus talentos tornam você um detetive excepcional, um formidável cientista ou um talentoso batedor.

Tão adepto como você está em encontrar pistas, você não tem habilidade em seguir deixas sociais. Você negligencia uma ofensa que suas deduções dão ou quão desconfortável o seu escrutínio possa deixar as pessoas ao seu redor. Você tende a descartar os outros como inferiores intelectuais em comparação com você, o que lhe nem incomoda quando você precisa de um favor.

Você recebe as seguintes características:

Inteligente: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você tem um olho para detalhes. Você é treinado em qualquer tarefa que envolva encontrar ou notar pequenos detalhes.

Perícia: Você sabe um pouco sobre tudo. Você é treinado em qualquer tarefa que implique identificar objetos ou lembrar um detalhe menor ou um pedaço de informação.

Perícia: Sua habilidade em fazer deduções pode ser imponente. Você é treinado em qualquer tarefa que implique intimidar outra criatura.

Inaptidão: Sua confiança se revela como arrogância para pessoas que não o conhecem. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo interações sociais positivas é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você tem uma bolsa de ferramentas leves.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você ouviu os outros PJs discutirem a missão e ofereceu seus serviços.
2. Um dos PJs pediu-lhe que viesse, acreditando que seus talentos seriam inestimáveis para a missão.
3. Você acredita que a missão dos PJs está de alguma forma relacionada a uma das suas investigações.
4. Uma pessoa recrutou você para seguir os PJs e ver o que eles estavam fazendo.

QUIETO

Você nunca foi muito falante. Quando forçado a interagir com os outros, você nunca pensa no que é certo para dizer: as palavras lhe falham completamente, ou elas saem todas erradas. Muitas vezes você acaba dizendo exatamente a coisa errada e insulta alguém involuntariamente. Na maioria das vezes, você só fica calado.

Isso faz com que você seja um ouvinte, um observador cuidadoso. Isso também significa que você é melhor em fazer coisas do que falar sobre elas. Você é rápido para agir.

Você recebe as seguintes características:

Ações, Não Palavras: +2 para a sua Reserva de Potência e +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em percepção.

Perícia: Você é treinado em iniciativa (a menos que seja uma situação social).

Inaptidão: A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à interação social é aumentada em um passo.

Inaptidão: A dificuldade de todas as tarefas envolvendo comunicação verbal ou conseguir informação é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você acabou indo junto e ninguém lhe disse para ir embora.
2. Você viu algo importante que os outros PJs não fizeram e (com algum esforço) conseguiu contar para eles.
3. Você interveio para salvar um dos outros PJs quando estava em perigo.
4. Um dos outros PJs recrutou você por causa de seus talentos.

RÁPIDO

Você é ligeiro. Uma vez que você é rápido, pode realizar tarefas de forma mais rápida do que os outros. E não são apenas seus pés que são ligeiros — você é rápido com suas mãos e pode pensar e reagir rapidamente. Você até mesmo fala rapidamente.

Você recebe as seguintes características:

Energético: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em correr.

Rápido: Você pode se mover a uma distância curta e ainda fazer outra ação na mesma rodada ou pode se mover uma distância longa como sua ação sem precisar de qualquer tipo de teste.

Inaptidão: Você é um velocista, não um maratonista. Você não tem muito vigor. A dificuldade de qualquer teste de defesa de Potência é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você entrou para salvar a vida de outro PJ que estava em grande necessidade.
2. Um dos outros PJs o recrutou por causa dos seus talentos únicos.
3. Você é impulsivo e isso parecia uma boa ideia no momento.
4. A missão tem uma ligação com um objetivo pessoal seu.

RESERVADO

Você esconde sua verdadeira natureza por trás de uma máscara e teme deixar que alguém veja quem você realmente é. Proteger-se, fisicamente e emocionalmente, é o que mais lhe interessa e você prefere manter os outros a uma distância segura. Você pode suspeitar de todos que conhece, esperando o pior das pessoas para que você não se surpreenda quando provar que está certo. Ou você pode ser apenas um pouco reservado, com cuidado ao deixar as pessoas verem quem você realmente é.

Ninguém pode ser tão reservado quanto você e fazer muitos amigos. Muito provavelmente, você tem uma personalidade abrasiva e tende a ser pessimista em sua perspectiva. Você provavelmente nutre uma dor antiga e acha que a única maneira que você pode lidar é manter sua personalidade bloqueada.

Você recebe as seguintes características:

Desconfiado: +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de defesa de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo discernir a verdade, descobrir disfarces e reconhecer falsidades e outras enganações.

Inaptidão: Sua natureza desconfiada torna você diferente. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo enganação ou

persuasão é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Um dos PJ conseguiu superar suas defesas e fazer amizade com você.
2. Você quer ver o que os PJs estão fazendo, então você os acompanha para pegá-los em uma transgressão.
3. Você criou alguns inimigos e aceitou a proteção dos PJs.
4. Os PJs são as únicas pessoas que vão aguentar você.



Há realmente muita diferença entre um personagem que é Durão, um que é Resiliente e outro que é Robusto? Os descritores são realmente próximos, mas a diferença vai ficar aparente em jogo. Jogadores devem escolher aquele que mais gostarem.

RESILIENTE

Você pode sofrer muita punição, física e mental, e ainda voltar para mais. É preciso muito para derrubá-lo. Nem choques físicos nem mentais ou danos têm um efeito duradouro. Você é difícil de desestabilizar. Imperturbável. Imparável.

Você recebe as seguintes características:

Resistente: +2 para a sua Reserva de Potência e +2 para a sua Reserva de Intelecto.

Recuperação: Você pode fazer uma rolagem de recuperação extra todos os dias. Esta rolagem é apenas uma ação. Então você pode fazer duas rolagens de recuperação que cada um leva uma ação, uma rolagem que demora dez minutos, uma quarta rolagem que demora uma hora e uma quinta rolagem que requer dez horas de descanso.

Perícia: Você é treinado em tarefas de defesa de Potência.

Perícia: Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto.

Inaptidão: Você é robusto, mas não necessariamente forte. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo mover, dobrar ou quebrar objetos é aumentada em um passo.

Inaptidão: Você tem muita força de vontade e força mental, mas você não é necessariamente inteligente. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo conhecimento ou descobrir problemas ou quebra-cabeças é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você viu que os PJs claramente precisavam de alguém como você para ajudá-los.
2. Alguém pediu que você ajudasse um dos PJs em particular e você concordou.
3. Você está entediado e necessita desesperadamente de um desafio.
4. Você perdeu uma aposta — injustamente, você acha — e teve que ocupar o lugar de alguém nesta missão.

RICO

Você não pode se lembrar de um momento em que você precisou de qualquer coisa. Você sempre teve dinheiro e viveu em

grande parte uma vida de conforto e abundância. Você pode ser mesquinho com sua riqueza, escondendo sua abundância para que outros não tentem roubá-lo de você. Ou você pode ser magnânimo, espalhando-a para qualquer um e todos os que precisam.

A fonte dos seus fundos depende de você. Talvez você tenha herdado sua grande fortuna de um parente. Uma súbita acumulação poderia ter deixado você cheio de fundos e lhe deu uma vida que você nunca sonhou. Você pode ser um comerciante ou empreendedor bem sucedido, fazendo a sua fortuna através de trabalho árduo e determinação.

Você recebe as seguintes características:

Conectado: Você tem conexões, recursos e uma cabeça para negócios. Sempre que você gasta pelo menos uma hora em uma comunidade com uma população de 1.000 ou mais, você pode encontrar acomodações confortáveis para você e seus companheiros enquanto você ficar lá. As acomodações também fornecem comida e tudo o que seja barato ou com preço moderado que você precisa.

Equipamento Inicial Adicional: Você começa com um item caro adicional e todas as suas posses iniciais são de qualidade muito boa.

Dinheiro Não É Problema: Você pode comprar os itens de baixo custo que você precisa onde estiverem disponíveis.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você deseja uma vida de aventura. Você contratou todos os outros PJs para sua expedição.
2. Ter riqueza só cria um apetite por mais. Você se junta aos outros PJs para aumentar sua fortuna.
3. Você quer fazer bons trabalhos com sua riqueza e você vê a missão dos PJs como uma oportunidade para ajudar as pessoas.
4. A fonte de sua riqueza — um parente, um negócio ou sua posição na comunidade — controla sua vida e você começou a sentir-se sufocado. Você disfarça sua verdadeira identidade e acompanha os PJs por uma chance de liberdade que sua fortuna nega a você.

ROBUSTO

Seu corpo foi construído para aguentar abusos. Pode ser que você esteja bebendo drinques fortes no seu bar sujo favorito ou trocando socos com algum valentão atrás de um beco, você continua dando de ombros pelas feridas que podem machucar ou incapacitar uma pessoa comum. Nem fome, nem sede, carne cortada ou osso quebrado podem detê-lo. Você apenas aguenta a dor e continua.

Mesmo em forma e saudável, os sinais de desgaste se mostram pelas inúmeras cicatrizes pelo seu corpo, seu nariz três vezes quebrado, suas orelhas de couve-flor e outras inúmeras desfigurações que você exibe com orgulho.

Você recebe as seguintes características:

Poderoso: +4 para a sua Reserva de Potência

Cura Rápida: Você reduz pela metade o tempo necessário para fazer uma rolagem de recuperação (mínimo uma ação).

Imparável: Enquanto você estiver enfraquecido no **marcador de dano**, você opera como se estivesse sadio. Enquanto estiver debilitado, você opera como se estivesse enfraquecido. Em outras palavras, você não sofre os efeitos de estar enfraquecido até se tornar debilitado, e você nunca sofre os efeitos de estar debilitado. Você ainda morre se todas as suas Reservas de estatísticas forem 0.

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Potência.

Inaptidão: Seu corpo grande e forte é lento para reagir. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo iniciativa é aumentada em um passo.

Pesado: Quando você aplica Esforço ao fazer uma rolagem de Velocidade, você deve gastar 1 ponto extra da sua Reserva de Velocidade.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Os PJs o recrutaram depois de aprender sobre sua reputação como um sobrevivente.
2. Você se junta aos PJs porque quer ou precisa do dinheiro.
3. Os PJs oferecem um desafio igual ao seu poder físico.

4. Você acredita que a única forma de os PJs terem sucesso é se você estiver junto para protegê-los.

SORTUDO

Você confia no acaso e boa sorte oportuna para ajudá-lo através de muitas situações. Quando as pessoas dizem que alguém nasceu sob uma estrela de sorte, eles falam de você. Quando você tenta algo novo, não importa o quão pouco familiar seja a tarefa, com frequência você encontra uma forma de ter sucesso. Mesmo quando ocorre um desastre, raramente é tão ruim quanto poderia ser. Mais frequentemente, pequenas coisas parecem seguir seu caminho, você ganha concursos e você está no lugar certo na hora certa.

Você recebe as seguintes características:

Reserva de Sorte: Você tem uma Reserva adicional chamada Sorte que começa com 3 pontos e tem um valor máximo de 3 pontos. Ao gastar pontos de qualquer outra Reserva, você pode gastar um, alguns ou todos os pontos da sua Reserva de Sorte primeiro. Quando você faz uma rolagem de recuperação, a Reserva de Sorte é uma Reserva adicional ao qual você pode adicionar pontos recuperados. Quando a sua Reserva de Sorte está em 0 pontos, ela não conta para seu **marcador de dano**. Facilitador.

Vantagem: Quando você usa 1 XP para re-rolar um d20 para qualquer rolagem que afeta apenas você, adicione 3 a re-rolagem.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Sabendo que as pessoas sortudas percebem e aproveitam ativamente as oportunidades, você se envolveu na sua primeira aventura por escolha própria.
2. Você literalmente caiu nesta aventura por pura sorte.
3. Você encontrou uma pasta ao lado da estrada. Ela estava desgastada, mas dentro você encontrou muitos documentos estranhos que o levaram aqui.
4. Sua sorte salvou você quando você evitou um carro disparado através de uma queda fortuita através de um bueiro aberto. Abaixo da rua, você encontrou algo que não podia ignorar.

*Marcador de Dano,
página 221*

VELOZ

Você se move rapidamente, capaz de correr em disparos curtos e usar as mãos com destreza. Você é ótimo ao atravessar distâncias rapidamente, mas não sempre sem problemas. Você provavelmente é magro e musculoso.

Você recebe as seguintes características:

Rápido: +4 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em ações de iniciativa (para determinar quem é o primeiro em combate).

Perícia: Você é treinado em ações de corrida.

Inaptidão: Você é rápido, mas não necessariamente gracioso. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo equilíbrio é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Contra seu melhor julgamento, você se juntou aos outros PJs porque viu que eles estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs convenceu-o de que juntar-se ao grupo seria do seu melhor interesse.
3. Você tem medo do que pode acontecer se os outros PJs falharem.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa do dinheiro.

VINGATIVO

Um momento mudou tudo para você. Um encontro terrível, uma traição ou uma tragédia horrível alteraram seu curso e fizeram de você quem você é hoje. Olhando para trás naquele momento, muitas vezes você se pergunta como sua vida teria se desdobrado se não fosse pelo evento que arruinou tudo. A vida que você imagina que você deveria ter te assombrou e alimenta seu apetite pela vingança até que a vingança seja a única coisa que te sobrou.

Para ser vingativo, você deve ter alguém ou algo em que você quer se vingar e alguém ou algo para se vingar. Trabalhe com o seu Mestre para determinar o que aconteceu que o afetou tão fortemente. Talvez um grupo de bandidos tenha exterminado sua família. Um funcionário corrupto roubou as poupanças da sua

família ou de outra forma trouxe a ruína para você e seus entes queridos. Talvez um rival tenha destruído seu romance ao macular seu nome. Morte, finanças, amor: qualquer um desses pode apoiar sua motivação.

Além disso, considere em que medida seu personagem irá ganhar vingança. Você compromete seus valores para destruir aqueles que o prejudicaram? Você vai sacrificar seus companheiros para obter o que deseja? Você pode imaginar uma vida depois de se vingar, ou você vai se jogar com tudo para punir as pessoas que o prejudicaram?

Você recebe as seguintes características:

Perícia: Os incêndios do seu ódio fazem de você uma figura imponente. Você é treinado em qualquer tarefa que implique ameaças, intimidação ou infligir dores através da tortura.

Perícia: Você seguirá seus inimigos até os confins da terra. Você é treinado em qualquer tarefa que envolva encontrar e seguir rastros.

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade.

Equipamento Adicional: Você possui uma arma média adicional.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Você e os outros PJs estavam indo na mesma direção.
2. Você acredita que um dos PJs sabe algo sobre seu inimigo. Você acompanha o grupo para descobrir o que esse personagem sabe.
3. Um dos PJs sobreviveu ao evento que o levou a se vingar. Você viaja com esse personagem para protegê-lo.
4. Você juntou todos para ajudá-lo a se vingar de seus inimigos.

VIRTUOSO

Fazer o certo é um modo de vida. Você vive por um código e esse código é algo que você atende todos os dias. Sempre que você desliza, você se opõe a sua fraqueza e depois volta ao normal. Seu código provavelmente inclui moderação, respeito pelos outros, pureza e outras características que a maioria das pessoas concorda serem virtudes, enquanto você evita seus opostos:

preguiça, ganância, gula e assim por diante.

Você recebe as seguintes características:

Destemido: +2 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em discernir os verdadeiros motivos das pessoas ou ver as mentiras.

Perícia: Sua adesão a um código moral rigoroso endureceu sua mente contra o medo, a dúvida e a influência externa. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto.

Ligação Inicial à Primeira Aventura:

Escolha como você se envolveu na primeira aventura a partir da lista de opções a seguir.

1. Os PJs estão fazendo algo virtuoso e você se relaciona com isso.

2. Os PJs estão no caminho da perdição e você vê como sua tarefa deixá-los na rota moral adequada.

3. Um dos outros PJs convidou você, ouvindo suas maneiras virtuosas.

4. Você colocou a virtude antes do bom senso e defendeu a honra de alguém diante de uma organização ou poder muito maior que você. Você se juntou aos PJs porque eles ofereceram ajuda e amizade quando, por medo de represálias, ninguém mais o faria.

RAÇA COMO DESCRITOR

Às vezes, em cenários que têm raças alienígenas ou raças de fantasia, os jogadores querem jogar como um membro dessa raça em vez do padrão (que geralmente é “humano”). Na maioria das vezes, essa escolha é somente estética e não mecânica nos jogos. Se você é um Rigelliano peludo de três metros de altura com três olhos, isso é ótimo, mas não altera suas estatísticas ou habilidades (embora possa ter desafios de interpretação). No entanto, às vezes não ser humano resulta em mudanças mais substantivas. Um PJ Ogro em um cenário de fantasia pode ter o descritor Forte ou Durão, ou talvez tenha um descritor chamado Ogro, que é semelhante, mas mais proeminente (com mais Potência, mas ainda mais desvantagens). Isso significaria que, em vez de ser um guerreiro Durão que Controla Bestas, o personagem é um guerreiro Ogro que Controla Bestas.

Os capítulos de gênero na parte 3 oferecem alguns descritores raciais, mas muitos Mestres querem criar seus próprios que se adequam ao seu cenário. Não pode ser enfatizado demais, no entanto, que nove vezes em dez, na maioria dos gêneros, as diferenças raciais não são suficientemente significativas para justificar esse tratamento. As diferenças entre um personagem Misterioso e um Vingativo são provavelmente maiores do que aquelas entre um Alfa Centauriano e um Terrestre.



FOCO DE PERSONAGEM



Foco é o que faz seu personagem único. Dois PJs em um grupo não devem ter o mesmo foco. Seu foco oferece benefícios quando você cria seu personagem e cada vez que você ascende para o próximo grau. É o verbo da frase “Eu sou um substantivo adjetivo que verbo”.

Quando você escolhe um foco de personagem, você obtém uma conexão especial com um ou mais dos seus companheiros PJs, uma habilidade de primeiro grau e talvez um equipamento inicial adicional. Alguns focos oferecem pequenas alterações de outras habilidades

especiais que o personagem exerce, de modo que o personagem se encaixe em um meio temático. Cada foco também oferece sugestões para o Mestre e o jogador para possíveis efeitos ou consequências de rolagens de dado muito boas ou muito ruins.

À medida que você progride para uma novo grau, seu foco lhe concede mais habilidades. O benefício de cada nível geralmente é identificado como Ação ou Facilitador. Se uma habilidade é rotulada de Ação, você deve tomar uma ação para usá-la. Se uma habilidade é rotulada como Facilitador, isso faz outras ações melhorarem ou dá algum outro benefício, mas não é uma ação. Uma habilidade que permite que você exploda inimigos com lasers é uma ação. Uma habilidade que lhe concede danos adicionais quando você faz ataques é um facilitador. Você pode usar um facilitador na mesma rodada que você executar outra ação.

Os benefícios de cada grau são



Nem todos os focos são apropriados para qualquer gênero. Obviamente, o Mestre pode incluir qualquer foco que pareça apropriado para seu cenário.



independentes e cumulativos com os benefícios de outros graus (a menos que indicado de outra forma). Então, se sua habilidade de primeiro grau concede +1 para a Armadura e sua habilidade de quarto grau também lhe concede +1 para a Armadura, quando você alcança o quarto grau, você tem um total de +2 para Armadura.

ESCOLHENDO FOCO

Nem todos os focos são apropriados para cada gênero. Os capítulos de gênero na [parte 3](#) fornecem orientações, mas esta seção oferece algumas generalizações amplas. Obviamente, o Mestre pode incluir quaisquer focos disponíveis em seu cenário. Foco acaba por ser uma distinção importante neste caso, porque [Comanda Poderes Mentais](#), por exemplo, deixe claro que as habilidades psíquicas existem no cenário, assim como [Uiva ao Luar](#) implica a existência de licantropos como lobisomens e [Pilota Naves Estelares](#), é claro, exige que

as naves espaciais estejam disponíveis para pilotar.

Veja as listas nas páginas 100-101 para sugestões.

CUSTOMIZANDO FOCO

Às vezes, nem tudo sobre um foco é ideal para o seu conceito de personagem, ou talvez você precise de algumas diretrizes para criar um novo foco. De qualquer forma, a solução reside na busca de habilidades de foco em seus níveis mais básicos e padrões.

Em qualquer grau, um jogador pode selecionar uma das seguintes habilidades em lugar da habilidade concedida pelo grau. Muitas dessas habilidades de substituição, particularmente nos níveis mais altos, podem envolver modificação corporal, integração com dispositivos de alta tecnologia, aprender magias poderosas, descobrir segredos proibidos ou algo parecido (apropriado para o gênero).

Parte 3: Gêneros, página 257

Comanda Poderes Mentais, página 115

Uiva ao Luar, página 192

Pilota Naves Estelares, página 177

FOCO EM DIFERENTES GÊNEROS

FANTASIA

Arremessa Com Precisão Mortal
Assassina
Brilha Com Radiância
Caça Com Grande Perícia
Caça Não Humanos
Caça Renegados
Canaliza Bençãos Divinas
Carrega uma Aljava
Cavalga a Eletricidade
Comanda Poderes Mentais
Conciliasse Com os Mortos
Conjura Magias
Constrói Robôs
Controla Bestas
Cria Ilusões
Cria Objetos Únicos
Defende os Fracos
Desperta Sonhos

Drena Poder
Empunha Duas Armas
Entretém
Especializou-se em Armamento
Especializou-se em Defesa
Especializou-se em Exames
Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo
Existe Parcialmente Fora de Fase
Explora Lugares Obscuros
Fala pela Terra
Faz Justiça
Foca na Mente Sobre a Matéria
Infiltra
Lidera
Luta Com Fanfarra
Luta Sujo
Mata Monstros
Move-se Como um Gato

Não Precisa de Armas
Nunca Desiste
Pastoreia Espíritos
Posiciona-se Como um Bastião
Possui um Halo de Fogo
Procura Problemas
Realiza Feitos de Força
Realiza Milagres
Reside na Pedra
Separa a Mente do Corpo
Trabalha nos Becos
Uiva ao Luar
Vê Além
Veste uma Camada de Gelo
Viaja Através do Tempo
Vive na Região Selvagem

FICÇÃO CIENTÍFICA

Assassina
Atua Disfarçado
Caça Não Humanos
Calcula o Incalculável
Comanda Poderes Mentais
Combate Robôs
Conduz Ciência Estranha
Constrói Robôs
Drena Poder
É Idealizado por Milhões
Entretém

Especializou-se em Armamento
Especializou-se em Defesa
Fala com Máquinas
Foca na Mente Sobre a Matéria
Funde Carne e Aço
Funde Mente e Máquina
Infiltra
Interpreta a Lei
Luta Com Fanfarra
Luta Sujo
Manipula o Sistema

Move-se Como um Gato
Não Faz Muito
Não Precisa de Armas
Nunca Desiste
Pilota Naves Estelares
Preferia Estar Lendo
Procura Problemas
Soluciona Mistérios
Trabalha nos Becos
Viaja Através do Tempo

MODERNO/HORROR

Arremessa Com Precisão Mortal
Assassina
Atua Disfarçado
Caça Com Grande Perícia
Caça Renegados*
Calcula o Incalculável
Comanda Poderes Mentais*
Conciliasse Com os Mortos*
Conduz Ciência Estranha
Cria Objetos Únicos
É Idealizado por Milhões
Empunha Duas Armas
Entretém

Especializou-se em Armamento
Especializou-se em Exames*
Explora Lugares Obscuros
Foca na Mente Sobre a Matéria*
Infiltra
Interpreta a Lei
Lidera
Luta Sujo
Manipula o Sistema
Mata Monstros*
Move-se Como um Gato
Não Faz Muito
Não Precisa de Armas

Nunca Desiste
Preferia Estar Lendo
Procura Problemas
Separa a Mente do Corpo*
Soluciona Mistérios
Têm Porte de Arma
Trabalha nos Becos
Uiva ao Luar*
Vê Além*
Vive na Região Selvagem

* Somente se o cenário tiver elementos sobrenaturais

GRAU 1

Autoaperfeiçoamento: você ganha 6 novos pontos para dividir entre suas Reservas de estatísticas, como quiser. Facilitador.

Trazer a dor: Você causa 1 ponto adicional de dano com cada ataque que faz. Facilitador.

Mais treinamento: Você ganha uma perícia adicional de sua escolha (não sendo de ataque ou defesa) na qual você ainda não seja treinado. Facilitador.

GRAU 2

Habilidade de Nível Inferior: Escolha qualquer habilidade de grau 1, entre às acima.

Treinamento de Combate Ofensivo: Escolha um tipo de ataque em que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, à distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, à distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou à distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Treinamento de Combate Defensivo: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Facilitador.

GRAU 3

Habilidade de Nível Inferior: Escolha qualquer habilidade de grau 1 ou 2, entre às acima.

Saúde incrível: Graças a um mergulho em uma piscina mágica, uma injeção de anticorpos artificiais e nanobots de defesa imunológica em sua corrente sanguínea, exposição a radiação estranha, ou qualquer outra coisa, agora você é imune a doenças, vírus e mutações de qualquer tipo. Facilitador.

Armadura de Fusão: Um procedimento lhe dá implantes biometálicos em grandes porções no seu corpo, crescendo uma pele de metal duro, as bênçãos de um anjo o protegem, ou algo parecido acontece. Essas mudanças dão +1 na Armadura, mesmo quando você não está usando armaduras físicas. Facilitador.

GRAU 4

Habilidade de Nível Inferior: Escolha qualquer habilidade de grau 1, 2 ou 3, entre às acima.

Resistência a Veneno: Graças a uma injeção de agentes biológicos, um gole de um elixir mágico, um anel de um alienígena moribundo ou algo tão extremo quanto, você agora está imune a venenos, toxinas ou a qualquer tipo de ameaça em particular. Você não é imune a vírus, bactérias ou radiação. Facilitador.

Armamento Embutido: Implantes biomecânicos, uma joia mágica fundida em sua testa, ou algo tão brutal, agora provêm armas embutidas no seu corpo. Isso permite que você dispare uma explosão

FICÇÃO CIENTÍFICA

Arremessa Com Precisão Mortal
Atua Disfarçado
Brilha Com Radiância
Carrega uma Aljava
Cavalga a Eletricidade
Comanda Poderes Mentais
Controla a Gravidade
Cresce a Alturas Elevadas
Cria Ilusões
Defende os Fracos
Drena Poder
Emprega Magnetismo
Enfurece-se

Especializou-se em Armamento
Especializou-se em Defesa
Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo
Existe Parcialmente Fora de Fase
Explora Águas Profundas
Fala com Máquinas
Faz Justiça
Foca na Mente Sobre a Matéria
Funde Carne e Aço
Funde Mente e Máquina
Infiltra
Lidera
Luta Com Fanfarra

Move-se Como o Vento
Move-se Como um Gato
Não Precisa de Armas
Nunca Desiste
Posiciona-se Como um Bastião
Possui um Halo de Fogo
Procura Problemas
Realiza Feitos de Força
Reside na Pedra
Soluciona Mistérios
Uiva ao Luar
Veste uma Camada de Gelo
Viaja Através do Tempo

de energia que inflige 5 pontos de dano com um alcance de 61 metros (200 pés). Não há nenhum custo para você usar essa habilidade. Ação.

GRAU 5

Habilidade de Nível Inferior: Escolha qualquer habilidade de grau 1, 2, 3 ou 4, entre às acima.

Adaptação: Graças a uma mutação latente, um dispositivo implantado na coluna vertebral, um ritual realizado com sangue de dragão, ou algum outro presente, você permanece agora a uma temperatura confortável; nunca precisa se preocupar com radiações perigosas, doenças ou gases; e sempre pode respirar em qualquer ambiente (mesmo o vácuo do espaço). Facilitador.

Campo Defensivo: Graças aos implantes subdérmicos, a um feitiço permanente, a modificações alienígenas, ou a algo semelhante, agora você tem um campo de força que irradia por 3 cm (1 polegada) de seu corpo e fornece-lhe +2 para Armadura. Facilitador.

GRAU 6

Habilidade de Nível Inferior: Escolha qualquer habilidade de grau 1, 2, 3, 4 ou 5, entre às acima.

Campo Reativo: Graças a um aprimoramento notável da ciência, da magia, psiônico ou algo estranho, agora você tem um campo de força que irradia por 3 cm (1 polegada) de seu corpo e fornece-lhe +2 para Armadura. Além disso, se for atingido por um ataque corpo a corpo, o campo cria um retorno que inflige 4 pontos de dano de eletricidade ao atacante. Facilitador.

FOCO

ARREMESSA COM PRECISÃO MORTAL

Às vezes você se questiona se sua mão e o olho da sua mente estão conectados em uma intrincada perfeição de tempo e finalidade. Tudo o que deixa a sua mão vai exatamente onde você gostaria que fosse e no alcance e velocidade para ter o impacto perfeito. Sua experiência pode ser em punhais e shuriken jogados com cuidado, ou talvez você use tudo o que estiver

próximo.

O que você veste não importa, desde que não fique entre você e seus recursos de lançamento. Muitos bolsos, cintos de equipamentos e bolsas facilitam a manutenção das armas preferidas. Você pode até ter um chapéu com uma variedade de itens colocados em sua borda, pronto para encontrar seu alvo com sua mira perfeita.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você acredita que esse personagem mostra potencial para ser um excelente lutador à distância, mas você não sabe se ele estaria interessado no treinamento rigoroso e na prática necessária.

2. Escolha outro PJ. Esse personagem certa vez salvou você de uma situação perigosa.

3. Escolha outro PJ. Você deve a esse personagem uma quantidade significativa de dinheiro.

4. Escolha outro PJ. Ele sempre está entrando no seu caminho. Se o Mestre determinar que seu ataque atinge o alvo errado, quase sempre atinge esse personagem.

Equipamentos Adicionais: Você tem três armas de arremesso de sua preferência.

Sugestão de Efeito Menor: Você atingiu o alvo no olho e o cega por uma rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Você atinge seu alvo em um membro, tornando esse membro inútil pelo próximo minuto.

Grau 1: Precisão. Você causa 2 pontos adicionais de dano com ataques usando armas que você arremessa. Facilitador.

Grau 2: Mira Cuidadosa. Você é treinado em ataques com todas as armas que você arremessa. Facilitador.

Grau 3: Fogo Rápido (2 pontos de Velocidade). Quando você faz um ataque arremessando uma arma leve, você pode sacar outra arma leve e fazer outro ataque de arremesso contra o mesmo alvo ou um alvo diferente como parte da mesma ação. Ação.

Grau 4: Tudo é Uma Arma. Você pode pegar qualquer objeto pequeno—uma moeda,

Intromissões do Mestre com Arremessa Com Precisão Mortal: Ataques falhos acertam o alvo errado. Ricochetes podem ser perigosos. Armas improvisadas quebram.



uma caneta, uma garrafa, uma pedra, e assim por diante—e atirar com tanta força e precisão que inflige dano como uma arma leve. Facilitador.

Precisão de Assassino. Você é especializado em ataques com todas as armas que você arremessa. Facilitador.

Grau 5: Ataque de Varredura (5 pontos de Velocidade). Com um grande punhado de objetos pequenos—pequenas facas, shuriken, pedras, pedaços irregulares de metal, moedas, ou o que quer que esteja disponível—você ataca todas as criaturas em uma área imediata dentro do alcance curto. Você deve fazer rolagens de ataque contra cada alvo. A dificuldade de cada ataque é aumentada em um passo. Você inflige 3 pontos de dano nos alvos que atingiu. Ação.

Grau 6: Força e Precisão. Você inflige 3 pontos adicionais de dano com ataques usando armas que você arremessa. Facilitador.

ASSASSINA

O mortífero assassino é um mestre em causar morte. Ninguém é melhor em se esgueirar em um local, eliminando um alvo e sumir do local. Obviamente, um assassino profissional provavelmente não terá muitos amigos.

Você provavelmente usa cores escuras — preto, cinza carvão ou azul meia noite — para ajudar a se misturar nas sombras. Mas, como você também é um mestre do disfarce, na verdade você poderia se parecer com qualquer um.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:



1. Escolha outro PJ. Esse personagem conhece sua verdadeira identidade, profissão e experiência. Para todos os outros, a verdade sobre você é um segredo bem guardado.

2. Escolha outro PJ. Você foi recentemente abordado por alguém que queria contratá-lo para eliminar esse personagem. Você ainda não decidiu aceitar o trabalho ou avisá-lo de que a vida dele está em perigo.

3. Escolha outros dois PJs. Uma noite depois de muita celebração, você reivindicou a responsabilidade por um assassinato que você não cometeu. Estes dois personagens foram os únicos que ouviram. Se eles acreditam em você ou não depende deles.

4. Escolha outro PJ. Esse personagem é aquele que fez você seguir este caminho da vida, sabe ele disso ou não.

Equipamento Adicional: Você começa com um **kit de disfarce** e três doses de um veneno para lâmina de nível 2 que inflige 5 pontos de dano.

Intromissões do Mestre com Assassina: A maioria das pessoas não reagem bem a um assassino profissional.

Kit de disfarce, página 276

Intromissões do Mestre com Atua Disfarçado:

Pessoas não gostam de serem manipuladas e ressentem por aquele que o tentam. Mesmo o melhor disfarce pode ser uma falha fatal. Quando você não é o que aparenta, as vezes outras pessoas também não.

Sugestão de Efeito Menor: Ninguém além do inimigo percebe que você fez o ataque.

Sugestão de Efeito Maior: Se você tem veneno em seus pertences, você conseguiu aplicá-lo antes do golpe, adicionando os efeitos do veneno ao ataque normal.

Grau 1: Ataque Surpresa. Se você atacar de uma posição oculta, com surpresa, ou antes de um oponente ter agido, a dificuldade de seu ataque é reduzida em um passo. Em um sucesso com este ataque surpresa, você inflige 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Assassino Treinado. Você é treinado em tarefas de furtividade e disfarce. Facilitador.

Grau 2: Morte Rápida (2 pontos de Velocidade). Você sabe como matar rapidamente. Quando você acerta com um ataque corpo a corpo ou a distância, você causa 4 pontos adicionais de dano. Você não pode fazer este ataque em duas rodadas consecutivas. Ação.

Grau 3: Criador de Veneno. Você é treinado na elaboração, detecção, identificação e resistência a venenos. Facilitador.

Infiltrador Treinado. Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou truques. Facilitador.

Grau 4: Ataque Surpresa Melhorado. Quando você usa Ataque Surpresa, a dificuldade de seu ataque é reduzida em dois passos ao invés de uma e você causa 4 pontos adicionais de dano em vez de 2. Facilitador.

Grau 5: Matador (5 pontos de Velocidade). Com um ataque rápido e súbito, você atinge um inimigo em um ponto vital. Se o alvo for de nível 3 ou inferior, é morto de forma definitiva. Ação.

Grau 6: Plano de Escape. Quando você mata um inimigo, você pode tentar uma ação furtiva para se esconder imediatamente de qualquer pessoa, assumindo que um local de esconderijo adequado esteja próximo. Facilitador.

ATUA DISFARÇADO

Espionagem é algo que você não conhece. Pelo menos, é isso que você quer que todos acreditem, porque, na verdade, você foi treinado como espião ou agente secreto. Você pode trabalhar para um governo ou para si mesmo. Você pode ser um detetive da polícia ou um criminoso. Você poderia até ser um repórter investigativo.

De qualquer forma, você aprende informações que outros tentam manter em segredo. Você coleciona rumores e sussurros, histórias e provas conquistadas, e você usa esse conhecimento para auxiliar seus próprios esforços e, se for o caso, fornecer aos seus empregadores a informação que eles desejam. Alternativamente, você pode vender o que aprendeu aos que estão dispostos a pagar uma recompensa.

Você provavelmente usa cores escuras — preto, cinza carvão ou azul meia-noite — para ajudar a se misturar nas sombras, a menos que o disfarce que você escolheu exija que você pareça com outra pessoa.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. O personagem conhece sua identidade real (se é um segredo) ou que você trabalha disfarçado (se é um segredo) e manteve essa informação privada até agora.
2. Escolha outro PJ. Você conhece um segredo importante sobre ele, mas ele não sabe que você sabe.
3. Escolha dois outros PJs. Você sabe sobre uma conexão importante entre esses dois, mesmo que eles não saibam.
4. Escolha outro PJ. Não importa como você se esconde ou se dissimule, esse personagem sempre parece saber onde você está e quem você realmente é.

Equipamento Adicional: Um **kit de disfarce**.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tentar se esconder imediatamente após essa ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você recebe um bônus de +2 em rolagens de defesa de Velocidade por uma rodada.

Grau 1: Investigar. Você é treinado em criptografia, enganação, invasão em computadores e percepção. Facilitador.

Kit de disfarce, página 276

Grau 2: Disfarce. Você é treinado no disfarce. Você pode alterar sua postura, voz, maneirismos e cabelos para se parecer com outra pessoa enquanto você mantém o disfarce. No entanto, é extremamente difícil adotar a aparência de um indivíduo específico sem um disfarce à sua disposição. Facilitador.

Grau 3: Agente Provocador. Escolha um dos seguintes procedimentos para ser treinado: ataque com uma arma de sua escolha, demolições ou furtividade e abrir fechadura (se você escolher esta última opção, você é treinado em ambos). Facilitador.

Grau 4: Passar a Perna (3 pontos de Intelecto). Quando você está executando um golpe, batendo carteira, enganando uma vítima, esgueirando algo por um guarda, e assim por diante, você trata a tarefa como se fosse um nível inferior. Facilitador.

Grau 5: Usando o que Está Disponível (4 pontos de Intelecto). Se você tiver tempo e liberdade para procurar materiais do dia a dia em seu ambiente, você pode criar um recurso temporário que o ajudará uma vez a realizar uma tarefa específica. Por exemplo, se você precisa escalar uma parede, você poderia criar algum tipo de dispositivo de assistência à escalada; se você precisa sair de uma cela, você pode encontrar algo para usar como uma gazua; Se você precisa criar uma pequena distração, você poderia juntar algo para fazer um estrondo alto e um flash; e assim por diante. O recurso dura até um máximo de um minuto, ou até que seja usado para o propósito pretendido. Um minuto para montar materiais; ação para criar recurso.

Grau 6: Confiar na Sorte (3 pontos de Intelecto). Às vezes, você só tem de rolar os dados e esperar que as coisas fiquem a seu favor. Quando você usa Confiar na Sorte, role um d6. Em qualquer resultado par, a tarefa que você está tentando é modificada em dois passos a seu favor. Em uma rolagem de 1, a tarefa é modificada por um passo em seu detrimento. Facilitador.

Assassinar (5 pontos de Potência). Se você acertar um inimigo de nível 3

ou inferior com uma arma em que você é hábil ou treinado, você mata o alvo instantaneamente. Ação.

BRILHA COM RADIÂNCIA

Você tem a habilidade de criar e esculpir luz, dobrá-lo para longe ou recolher para usar como arma. Você pode obter seus poderes do sol, ou você pode usar um artefato misterioso que produz luz que você pode manipular. De qualquer forma, você ama a luz e repulsa a escuridão. Muitas vezes, as pessoas são atraídas por aqueles que exercem a luz, quer porque são encorajadas por ela (ao contrário de alguém que espreita na escuridão) ou porque é dramático e impressionante. Claro, aqueles que apreciam a escuridão ou temem a luz o desprezam.

A maioria das pessoas capazes de controlar a luz preferem cores brilhantes na sua roupa, uma vez que essas cores refletem a luz ao invés de absorvê-la.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você tem uma forte conexão emocional com esse personagem e, quando na presença dele, você pode mudar a cor da luz que você cria.
2. Escolha outro PJ. Ele é especialmente sensível à sua luz e, ocasionalmente, seus flashes o deixam tonto, aumentando a dificuldade das ações de defesa dele em um passo.
3. Escolha outro PJ. Algo sobre a natureza

Intromissões do Mestre com Brilha Com Radiância: *Brilho súbitos de luz podem deixar outros tontos ou até cegos quando você não queria deixá-los assim.*



Proteção, página 33

dele amortece a luz. Quando ele fica imediatamente ao seu lado, seus poderes baseados em luz custam 1 ponto de Intelecto adicional.

4. Escolha outro PJ. Esse personagem parece ter um item precioso que era seu, mas que você perdeu em um jogo de azar há anos atrás.

Equipamento Adicional: Você tem uma lente de cristal. Quando você brilha através dela, a luz se estende para o dobro da distância normal.

Habilidades Radiantes: Se você possui poderes que normalmente usariam força ou outra energia, eles usam luz e calor. Por exemplo, se você usa **Proteção**, luz sai de seu corpo e acende quando você for atacado, impedindo que seus inimigos deem um golpe direto.

Sugestão de Efeito Menor: Um flash de luz deixa a criatura tonta. A dificuldade das ações de defesa para resistir aos ataques daquela criatura diminui em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: Um intenso flash de luz deixa a criatura cega por um minuto.

Grau 1: Iluminado. Você é treinado em qualquer tarefa de percepção que envolva a visão. Facilitador.

Toque Iluminante (1 ponto de Intelecto). Você toca um objeto e esse objeto fica iluminado e clareando tudo em alcance curto. A luz permanece até você usar uma ação para tocar o objeto novamente. Ação.

Grau 2: Brilho Deslumbrante (2 pontos de Intelecto). Como uma ação de Intelecto, você envia uma cascata de cores deslumbrantes para uma criatura no alcance curto, causando 2 pontos de dano. Além disso, até o final da próxima rodada, a dificuldade de todas as ações de defesa para resistir aos ataques da criatura é reduzida em um passo. A dificuldade não é reduzida se a criatura se basear em sentidos que não sejam a visão para “ver”. Ação.

Grau 3: Luz Ardente (3 pontos de Intelecto). Com uma ação de Intelecto, você envia um feixe de luz para uma criatura dentro de um alcance longo e estreita o feixe até fazê-lo queimar, causando 5 pontos de dano. Ação.

Grau 4: Luz Solar (3 pontos de Intelecto).

Um feixe de luz viaja de você para um local que você escolher dentro de 30 metros (100 pés). Quando o feixe atinge esse ponto, ele acende e lança luz brilhante em um raio de 61 metros (200 pés) e a escuridão a menos de 305 metros (1000 pés) do feixe se torna fraca. A luz dura uma hora ou até que você use uma ação para descartá-la. Ação.

Grau 5: Desaparecer (4 pontos de Intelecto).

Você dobra a luz que cai sobre você, então parece que você desaparece. Você é invisível para outras criaturas por dez minutos. Enquanto invisível, você é especializado em furtividade e tarefas de defesa de Velocidade. Este efeito termina se você fizer algo para revelar sua presença ou posição — atacando, usando uma habilidade, movendo um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você pode recuperar o efeito de invisibilidade restante, fazendo uma ação para se concentrar em ocultar sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.

Grau 6: Luz Viva (5 pontos de Intelecto).

Seu corpo se dissolve em uma nuvem de fótons que viaja instantaneamente para um local que você escolher e, em seguida, o reconstrói. Você pode escolher qualquer espaço aberto grande o suficiente para conter você que possa ver dentro de um alcance longo. Quando você se reconstrói, leva até o final da rodada para o seu corpo se tornar totalmente sólido, então, até o início da próxima rodada, você leva metade do dano (mínimo 1 ponto) de todas as fontes físicas. Ação.

CAÇA COM GRANDE PERÍCIA

Você é um rastreador. Talvez você cace animais ou criaturas mais mortíferas. Talvez você vá atrás das pessoas como um caçador de recompensas, um executor da lei ou um assassino de aluguel. Seja qual for a forma que sua caça possui, você é treinado para perseguir sua presa e derrubá-la. Você é um indivíduo perigoso.

Se você caçar animais ou criaturas, você pode carregar os troféus de mortes passadas, como dentes ou peles. Se você é um caçador de recompensas, provavelmente você vista o que quer que

Intrmissões do Mestre com Caça Com Grande Perícia: Mesmo o menor barulho ou movimento pode alertar a presa que ela está sendo caçada.

sua presa ache mais intimidante, para que pareça que ela não tem chance de fugir de você.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Essa pessoa já viu você mostrar uma misericórdia surpreendente em relação a sua presa e agora você espera que ela mantenha a informação sigilosa — isso pode prejudicar sua reputação.

2. Escolha outro PJ. Você acidentalmente o pegou em uma das suas armadilhas e ele teve que se libertar.

3. Escolha outro PJ. De volta aos seus dias de caçador de recompensa (que podem ou não terem acabado), você foi contratado para rastrear alguém próximo dele.

4. Escolha outro PJ. Você notou que é quase impossível rastreá-lo, mas você está determinado a descobrir uma forma.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tentar uma tarefa intimidante para fazer com que seu inimigo se renda imediatamente.

Sugestão de Efeito Maior: Seu inimigo faz uma pausa, aterrorizado com sua proeza e não toma nenhuma ação no turno dele.

Grau 1: Rastreador. Você é treinado para seguir e identificar rastros. Facilitador.

Perseguidor. Você é treinado em todos os tipos de tarefas de movimento (incluindo escalada, natação, salto e equilíbrio). Facilitador.

Grau 2: Furtivo. Você é treinado em tarefas de furtividade e iniciativa. Facilitador.

Correr e Agarrar (2 pontos de Velocidade).

Você pode correr uma curta distância e fazer um ataque corpo a corpo para agarrar um inimigo de seu tamanho ou menor. Um ataque bem sucedido significa que você agarra o inimigo e o interrompe se ele estava se movendo (isso pode ser tratado como uma interceptação de derrubada, se apropriado). Ação.

Grau 3: Presa (2 pontos de Intelecto).

Escolha uma presa (uma única criatura individual que você pode ver). Você é treinado em todas as tarefas envolvendo seguir, entender, interagir ou lutar contra essa criatura. Você pode ter apenas uma presa por vez. Ação para iniciar.

Grau 4: Ataque Surpresa. Se você atacar de uma posição oculta, com surpresa, ou antes de seu oponente ter agido, a dificuldade de seu ataque é diminuída em um passo. Em um sucesso, você inflige 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 5: Guinada do Caçador (5 pontos de Intelecto). Através da força da vontade, quando você deseja, você concede-se uma maior proeza na caçada por dez minutos. Durante este tempo, a dificuldade de todas as tarefas envolvendo sua presa, incluindo ataques, é diminuída em um passo. Sua presa é a criatura que você selecionou com



sua habilidade de terceiro grau. Facilitador.

Grau 6: Presas Múltiplas (6 pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como a habilidade de Presa de terceiro grau, exceto que você pode selecionar até três criaturas como presa. Você deve poder ver todas as três criaturas quando você inicia essa habilidade. A habilidade de sua Guinada do Caçador aplica-se a todas as três criaturas. Ação para iniciar.

CAÇA NÃO HUMANOS

Você vê orcs, pessoas lagarto, alienígenas de Rigel, elfos, mortos-vivos ou algum outro tipo de grupo desumano como uma ameaça para a humanidade. A ameaça é óbvia para você — eles atacam, abduzem, escravizam, prendem ou assassinam humanos. Mas a ameaça também pode ser muito mais sutil. Eles se infiltram, controlam, subvertem, minam e aterrorizam. Essas ameaças devem ser erradicadas para o bem de todos.

Os caçadores de não-humanos escolhem seu inimigo principal e concentram toda a sua atenção nesse adversário sempre que possível. Neste contexto, um não-humano é algo que não é humano e muitas vezes vem em grande número. Em um cenário de fantasia, pode ser goblins. Em um cenário de ficção científica, podem ser hordas extraterrestres semelhantes a insetos. Os zumbis e, em alguns casos, os mutantes também podem corresponder a isso, mas tenha em mente o foco similar **Caça Renegados** para aqueles que se especializam em lutar contra inimigos com habilidades sobrenaturais.

Seja qual for o inimigo, os caçadores de não-humanos conhecem as táticas, métodos, armas, defesas e habilidades de seus inimigos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem teve experiências com seu inimigo no passado e você gostaria de saber mais sobre eles.
2. Escolha outro PJ. Vocês são amigos e você odiaria ver esse personagem prejudicado.
3. Escolha outro PJ. Este personagem não entende o quão perigoso e horrível o inimigo pode ser.
4. Escolha outro PJ. Os inimigos

desumanos são às vezes atraídos para certas pessoas. Eles sempre parecem atacar essas pessoas primeiro e com mais fervor. Esse personagem parece ser uma dessas pessoas.

Sugestão de Efeito Menor: Seu inimigo é tão intimidado por sua proeza que se afasta, não querendo atacar. Ele ainda pode se defender.

Sugestão de Efeitos Maior: Seu inimigo está aterrorizado com sua habilidade e foge.

Grau 1: Rastreador e Caçador. Ao rastrear, procurar, interagir ou se esconder do inimigo escolhido, a dificuldade da tarefa é diminuída em um passo. Facilitador.

Combater Não-Humanos. Você inflige 2 pontos adicionais de dano ao combater os não-humanos. Facilitador.

Grau 2: Sentir Não-Humano (2 pontos de Intelecto). Através de cheiro, sinais específicos e experiências passadas, você sabe quando seu inimigo está dentro de um alcance longo por uma hora. Facilitador.

Combatente Especialista. Escolha um tipo de ataque em que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 3: Combater Horda. Quando dois ou mais inimigos te atacam de uma vez no corpo a corpo, você pode usá-los uns contra os outros. A dificuldade de rolagens de defesa de Velocidade ou rolagens de ataque (sua escolha) contra eles é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 4: Combater Não-Humanos Aprimorado. Você inflige 3 pontos adicionais de dano ao combater não-humanos. Facilitador.

Grau 5: Matador de Não-Humanos. Ao combater não-humanos, a dificuldade de todas as rolagens de ataque e rolagens de defesa é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 6: Combatente Mestre. Escolha um

Intromissões do Mestre com Caça Não Humanos:

Não humanos são frequentemente espertos o suficiente para acabar com a maior ameaça primeiro. As vezes eles fazem um uso surpreendentes de armadilhas, emboscadas e veneno.

Caça Renegados, página 109

tipo de ataque em que você já seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é especializado em ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

CAÇA RENEGADOS

Mutantes. Bruxas. Aliens. Eles têm poderes estranhos e eles são uma ameaça para tudo o que você estima. Eles representam tudo o que está errado com o seu mundo. Eles são uma praga para a humanidade — uma doença que deve ser destruída. Você não tem necessariamente prazer em sua erradicação, mas deve ser feito para o bem da raça humana. Se este câncer não for destruído agora, ele só se espalhará.

Você deve escolher um tipo de renegado proibido ou um tipo pessoa sobrenatural odiada ou algo apropriado para o cenário atual. Neste contexto, um renegado é algo ou alguém que tem poderes ou habilidades além das dos humanos normais; Os exemplos incluem bruxos ou fadas em um ambiente mágico, mutantes em um cenário de ficção científica, estranhos alienígenas psiônicos, fantasmas, vampiros, e assim por diante. Você os caça.

Você provavelmente teve experiências com os renegados em seu passado. Você sabe que não são todos monstrosidades horríveis — esse é o problema.

Os renegados que não são óbvios normalmente representam a maior ameaça porque podem se esconder à plena vista.

Como um caçador de renegado, você sabe que é preciso ferramentas especiais para combater criaturas com poderes e habilidades loucas. Você aprendeu a adaptar dispositivos para auxiliar na busca de renegados e defender-se contra eles. Isso pode significar imbuir ou injetar poções, nanites ou outros tratamentos estranhos para igualar as chances.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você acredita que esse personagem pode odiar e temer os renegados tanto quanto você (embora dependa dele se isso é verdade).
2. Escolha outro PJ. No passado, quando você estava com esse personagem, ele foi prejudicado por um renegado, o que ajudou

a te inspirar a caçá-los em primeiro lugar.

3. Escolha outro PJ. Este personagem parece acreditar que os renegados devem ser deixados em paz.

4. Escolha outro PJ. Você se preocupa de que esse personagem possa ser um renegado latente.

Equipamento Adicional: Você tem uma pequena coleção de itens, como amuletos, produtos químicos ou nanites, que você acredita que ajudam a caçar e destruir os renegados.

Sugestão de Efeito Menor: Seu inimigo é tão intimidado por sua proeza que se afasta, não querendo atacar. Ele ainda pode se defender.

Sugestão de Efeito Maior: Seu inimigo é interrompido e tirado de equilíbrio, não podendo usar poderes especiais que exijam uma ação por duas rodadas.

Grau 1: Combatente de Renegados. Você inflige 3 pontos adicionais de dano quando luta contra os renegados. Facilitador.

Grau 2: Rastreador de Renegados (2+ pontos de Intelecto). Você pode sentir a presença de um renegado dentro de um alcance longo. Depois de ter encontrado um renegado específico, se você usar um nível de Esforço, você pode tentar “se fixar” nele. Se tiver sucesso, você sempre sabe a distância e direção até ele. Facilitador.

Grau 3: Defesa Contra Poderes de Renegados. Os poderes de renegados podem vir de várias formas. Você é treinado em todos os tipos de defesa. Facilitador.

Grau 4: Interromper Renegado (4 pontos de Intelecto). Um renegado que você tocar não pode acessar nenhum dos benefícios de seus poderes por dez minutos. Ação.

Grau 5: Fogo Com Fogo. Através do uso de magia, nanites, drogas ou alterações biomecânicas, você ganha habilidades. Você ganha duas habilidades de nível 2 ou inferior de qualquer tipo de personagem no capítulo 5. Você sempre é rápido para ressaltar que essas modificações não são verdadeiramente mutações ou qualquer outra coisa que faria de você um renegado. Facilitador.

Caça Não Humanos e Caça os Renegados precisam de um pouco de ajustes específicos para se adequar ao cenário. O Mestre deve prover grupos de não humanos ou renegados para o personagem caçar.

Intromissões do Mestre com Caça Renegados:

Renegados podem começar a caçar o caçador. Renegados as vezes manifestam poderes que eles não sabiam que tinham. As vezes você não pode dizer se alguém é um renegado.

Intromissões do Mestre com Calcula o Incalculável: *Seus cálculos falham em incluir dados pertinentes. O Modelo Preditivo revela como evitar um ataque, mas é necessário que um aliado adjacente seja afetado no lugar. Você se perder nas belezas das equações por uma rodada e não realiza ações.*

Premonição, página 60

Grau 6: Defesa Verdadeira Contra Poderes de Renegado. Os poderes de renegados podem vir de várias formas. Você é especializado em todos os tipos de defesa. Facilitador.

CALCULA O INCALCULÁVEL

Outras pessoas estão um pouco impressionadas com sua mente, embora você se sinta suficientemente normal. É certo que às vezes você se surpreende quando outros não entendem conceitos fáceis ou não compartilham sua apreciação da beleza na teoria dos sistemas dinâmicos, geometria da curva elíptica, funções monomórficas de Riemann e todas as outras coisas maravilhosas.

Você vive um pouco demais na sua cabeça para se preocupar com a sua aparência. Seu cabelo provavelmente é um pouco longo e despenteado, sua roupa é casual e manchada com café e suas meias não combinam.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Se não fosse por você, esse personagem nunca teria cumprido os requisitos de matemática da faculdade.
2. Escolha outro PJ. Ele parece estranhamente interessado em suas habilidades matemáticas. Cabe a ele se está fascinado ou perturbado por elas.
3. Escolha outro PJ. Com base em alguns comentários que você ouviu, você suspeita que este personagem não considera a matemática com o mais alto respeito.
4. Escolha outro PJ. O personagem parece ser uma variável que nunca segue da mesma forma duas vezes iguais quando você o inclui em uma equação, mas você não tem a menor ideia do porquê.

Sugestão de Efeito Menor: Você não precisa gastar uma ação observando para fazer sua próxima equação preditiva ou modelo preditivo.

Sugestão de Efeito Maior: Sua intuição expande e você pode perguntar ao Mestre uma questão sobre o que você está olhando.

Grau 1: Equação Preditiva (2 pontos de Intelecto). Você observa ou estuda uma criatura, objeto ou local por pelo menos uma rodada. Na próxima vez que você

interagir com ele (possivelmente na próxima rodada), a dificuldade de uma tarefa relacionada (como persuadir a criatura, atacá-la ou defender-se de seu ataque) é reduzida em um passo. Ação.

Matemática Superior. Você é treinado em matemática padrão e superior.

Grau 2: Modelo Preditivo (2+ pontos de Intelecto). Se você usou a Equação Preditiva em uma criatura, objeto ou local nos últimos dias, você pode aprender um fato aleatório sobre o assunto que é pertinente para um tópico que você designar. Se você também tem a habilidade de traço mágico **Premonição**, um uso de quaisquer das habilidades lhe concede dois fatos aleatórios, mas relacionados sobre o assunto. Além disso, você pode usar o Modelo Preditivo no mesmo assunto várias vezes (mesmo se você aprendeu o nível de uma criatura), mas cada vez que você faz, você deve aplicar um nível de Esforço adicional além do que usou anteriormente Ação.

Grau 3: Defesa Subconsciente. Seu subconsciente constantemente executa modelos preditivos para evitar o perigo. A dificuldade de suas tarefas de defesa de Velocidade é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 4: Ofensiva Consciente. Durante o combate, seu cérebro muda para um tipo de modo de batalha onde todos os ataques potenciais que você poderia fazer são plotados em gráficos vetoriais no sua visão mental, o que sempre oferece a melhor opção. A dificuldade de seus ataques é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 5: Gênio. O quanto mais você usa seu cérebro, melhor ele fica. Você adiciona 5 pontos de Intelecto à sua reserva. Facilitador.

Matemática Adicional. Você é especializado em matemática superior. Se você já é especializado, escolha alguma outra esfera de conhecimento para ser treinado. Facilitador.

Grau 6: Um Passo a Frente de Todos (6 pontos de Intelecto). Poucas coisas

escapam de sua compreensão intelectual. Pergunte ao Mestre algo e obtenha uma resposta geral. O Mestre atribui um nível à questão, então quanto mais obscura a resposta, mais difícil é a tarefa. Geralmente, o conhecimento que você pode encontrar procurando em outro lugar que não seja sua localização atual é de nível 1 e o conhecimento obscuro do passado é de nível 7. A obtenção de conhecimento do futuro é impossível, a menos que você tenha a habilidade de ver o futuro por outros meios. Ação.

CANALIZA BENÇÃOS DIVINAS

Você é um seguidor devoto de um ser divino e serve como representante entre os mortais. Em outras palavras, você é um sacerdote. O poder de seu deus ou deuses flui através de você e permite que você faça milagres no nome dele.

Você usa roupas simples, embora você também exiba os símbolos e as insígnias da sua divindade. Normalmente humilde, você é estridente ao falar possuindo a autoridade do divino.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você era um bêbado ou perdido em práticas questionáveis até que este personagem te arrancasse das vias e te limpasse. Você achou seu chamado de fé depois disso.
2. Escolha outro PJ. Você está preocupado com o fato do espírito dele estar destinado à escuridão.
3. Escolha um ou mais PJs. Vocês fazem uma oração para cada um deles, todos os dias. Eles podem ou não saber ou se importar que você esteja fazendo isso.
4. Escolha outro PJ. Esse personagem contou a você que ele não acha que os deuses sejam reais. Você não tem certeza de como lidar com isso.

Equipamento Adicional: Um símbolo de sua fé esculpido em ferro.

Sugestão de Efeito Menor: O poder da fé joga o alvo para longe vários passos.

Sugestão de Efeito Maior: O poder da fé deixa o alvo deitado de bruços.

Grau 1: Conhecimento Divino. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas ao conhecimento de seres divinos. Facilitador.

Bênção dos deuses. Como um servo dos deuses, você pode evocar bênçãos em seu nome. Essa bênção depende do comportamento geral do Deus e da área de influência. Escolha duas das habilidades descritas abaixo.

Autoridade/Lei/Paz (3 pontos de Intelecto). Você impede um inimigo que possa ouvir e te entender de atacar alguém ou qualquer coisa por uma rodada. Ação.

Benevolência/Justiça/Espírito (2+ pontos de Intelecto). Um demônio, espírito ou criatura semelhante de nível 1, dentro do alcance curto é destruído ou banido. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o

Intromissões do Mestre com Canaliza Bênçãos Divinas: A fé de um espírito, demônio ou criatura similar sobrepõe sua bênção. Um PNJ é possuído por um demônio. Um PNJ aliado na fé se prova sendo corrupto. Seu símbolo de fé racha sem uma razão aparente.

Outros tipos de bênçãos são possíveis com diferentes tipos de deuses.



nível máximo do alvo. Assim, para destruir ou banir um alvo de nível 5 (quatro níveis acima do limite normal), você deve aplicar quatro níveis de Esforço. Ação.

Morte/Escurecimento (2 pontos de Intelecto). Um alvo que você escolhe no alcance curto se contrai, sofrendo 3 pontos de dano. Ação.

Desejo/Amor/Saúde (3 pontos de Intelecto). Com um toque, você restaura 1d6 pontos para um grupo de estatística de qualquer criatura, incluindo você. Esta habilidade é uma tarefa de dificuldade 2 de Intelecto. Cada vez que você tenta curar a mesma criatura, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade retorna a 2 depois que essa criatura repousa por dez horas. Ação.

Terra/Pedra. Você é treinado em escalar, ofícios em pedra e explorar cavernas. Facilitador.

Conhecimento/Sabedoria (3 pontos de Intelecto). Escolha até três criaturas (podendo incluir você). Por um minuto, a dificuldade de um tipo particular de tarefa (mas não uma rolagem de ataque ou rolagem de defesa) é reduzida em um passo para essas criaturas, mas somente enquanto elas permanecem dentro do alcance imediato de você. Ação.

Natureza/Animais/Plantas. Você é treinado em botânica e trato com animais naturais. Facilitador.

Proteção/Silêncio (3 pontos de Intelecto). Você cria uma bolha silenciosa de proteção ao seu redor em um raio imediato por um minuto. A bolha se move com você. A dificuldade de todas as rolagens de defesa para você e todas as criaturas que você designa dentro da bolha é diminuída em um passo e nenhum ruído, independentemente da sua origem, soa mais alto do que uma voz de fala normal. Ação para iniciar.

Céu/Ar (2 pontos de Intelecto). Uma criatura que você toca é imune a toxinas ou contaminantes no ar por dez minutos. Ação.

Sol/Luz/Fogo (2 pontos de Intelecto). Você faz com que uma criatura ou objeto dentro de um alcance curto pegue fogo, infligindo 1 ponto de dano de ambiente a cada rodada até o fogo se extinguir (requerendo uma ação). Ação.

Enganação/Ganância/Comércio. Você é treinado em detectar as enganações de outras criaturas. Facilitador.

Guerra (1 ponto de Intelecto). Um alvo que você escolhe em alcance curto (podendo ser você mesmo) causa 2 pontos adicionais de dano com seu próximo ataque com arma bem sucedido. Ação.

Água/Mar (2 pontos de Intelecto). Um alvo que você tocar pode respirar na água por dez minutos. Ação.

Grau 2: Fortitude Divina. Sua fé lhe dá reservas adicionais. Adicione 4 pontos a sua Reserva de Intelecto.

Grau 3: Radiância Divina (2 pontos de Intelecto). Sua oração chama o brilho divino dos céus para punir um alvo indigno dentro de um alcance longo, infligindo 4 pontos de dano. Se o alvo é um demônio, espírito ou algo parecido, ele também é imbuído pela energia divina percorrendo-o e é incapaz de atuar no próximo turno. Uma vez exposto a esta benção, o alvo não pode ser surpreendido por este ataque novamente por várias horas. Ação.

Grau 4: Assolar (5 pontos de Intelecto). Uma explosão de brilho divino dos céus revela um alvo que você seleciona dentro de um alcance longo, deixando o alvo de joelhos (ou de forma similar) e tornando-o impotente na luz por até dez minutos, ou até que se liberte. O alvo assolado não pode se defender, fazer ataques ou tentar qualquer coisa além de se livrar do brilho divino a cada rodada. Se o alvo é um demônio, espírito ou algo semelhante, também leva 1 ponto de dano que ignora a Armadura em cada rodada que permanece afetado. Ação para iniciar.

Grau 5: Intervenção Divina (2 pontos de Intelecto, ou 2 pontos de Intelecto + 4 XP). Você pede ao divino que intervenha em seu nome, geralmente contra uma criatura dentro de um alcance longo, mudando o curso da vida dela de uma maneira pequena, introduzindo um efeito especial importante sobre ela. O efeito especial maior é semelhante ao que ocorre quando você rola um 20 natural em um ataque. Se você quiser tentar um efeito ainda maior,

e se o Mestre o permitir, você pode tentar uma intervenção divina com um efeito de maior alcance, que é mais como o tipo de intromissão do Mestre iniciada pelo Mestre em seus jogadores. Neste caso, Intervenção Divina custa 4 XP, o efeito pode não funcionar exatamente como você espera e você não pode fazer outro pedido de intervenção divina por uma semana. Ação.

Grau 6: Símbolo Divino (5+ pontos de Intelecto). Você invoca o poder divino escrevendo um símbolo brilhante no ar com os dedos. Pilares giratórios de radiância divina acertam até cinco alvos dentro de um alcance longo. Um ataque bem sucedido em um alvo inflige 5 pontos de dano. Se você aplicar Esforço para aumentar o dano, você causa 2 pontos adicionais de dano por nível de Esforço (em vez de 3 pontos); no entanto, os alvos tomam 1 ponto de dano mesmo se você falhar na rolagem de ataque. Ação.

CARREGA UMA ALJAVA

O arqueiro é um lutador qualificado, mortal em qualquer luta. Com um olho afiado e reflexos rápidos, você pode eliminar os inimigos à distância antes de alcançarem você. Um bom arqueiro também aprende a fazer suas próprias flechas e arcos.

Você provavelmente não usa mais que uma armadura leve para que você possa se mover rapidamente quando necessário.

Você pode usar esse foco com bestas ao invés de arcos se desejar.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ para ser o verdadeiro amigo que lhe deu o excelente arco que você usa atualmente. Escolha secretamente um segundo PJ (de preferência, quem é susceptível de entrar no caminho de seus ataques). Quando você erra com um arco e o Mestre diz que você atingiu alguém ao invés do seu alvo, você acerta o segundo personagem, se possível.
2. Escolha um outro PJ que você conhece já a algum tempo. Vocês dois costumavam fazer um ato onde você tirava uma maçã da boca dele, seja por dinheiro ou apenas pelo prazer de amigos. Uma vez você errou e o atingiu na bochecha. Ela pode ou não ter uma cicatriz física ou mental dessa experiência. De qualquer forma, você nunca

fez seu ato novamente.

3. Escolha outro PJ que esteja interessado em estudar tiro com arco. Ele é um aprendiz rápido e se você passar uma hora ensinando-lhe alguns dos seus segredos, ambos ganham +1 para qualquer tipo de rolagem quando vocês lutarem contra o mesmo inimigo usando seus arcos.

4. Escolha outro PJ. Essa pessoa traz fortes emoções em você, seja de raiva, desejo ou outra coisa. Se ele estiver dentro de um alcance curto enquanto você estiver usando seu arco, é difícil concentrar-se e atirar em linha reta.

Equipamento Adicional: Você começa com um arco bem feito e duas dúzias de flechas.

Sugestão de Efeito Menor: Atingido em um tendão ou músculo, o alvo leva 2 pontos de dano de Velocidade, bem como os danos normais.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo é preso no lugar com uma flecha.

Grau 1: Arqueiro. Para ser verdadeiramente mortal com um arco, você deve saber onde apontar. Você pode gastar pontos da sua Reserva de Velocidade ou da sua Reserva de Intelecto para aplicar níveis de Esforço para aumentar seus danos com arco. Como de costume, cada nível de Esforço acrescenta 3 pontos de dano a um ataque bem-sucedido. Facilitador.

Artesão de Flechas. Você é treinado em fazer flechas. Facilitador.

Grau 2: Tiro de Cobertura (1 ponto de Velocidade). Em uma rodada onde você ataca com seu arco, se você disparar uma flecha adicional, a dificuldade de ataques e habilidades especiais usadas pelo alvo é aumentada em um passo. Facilitador.

Artesão de Arcos. Você é treinado em fazer arcos. Facilitador.

Grau 3: Arqueiro Treinado. Você é treinado em usar arcos. Facilitador.

Mestre Artesão de Flechas. Você é especialista em fazer flechas. Facilitador.

Grau 4: Tiro Rápido. Se você rolar um 17 natural ou superior com um ataque de arco, em vez de adicionar dano ou ter um efeito menor ou maior, você pode fazer outro

Intromissões do Mestre com Carrega uma Aljava: *Flechas que erram seu alvo acertam alvos indesejados. A corda do arco se rompe.*

Intromissões do Mestre com Conduz a Eletricidade: *Baterias sobrecarregadas explodem.*

ataque com seu arco. Este ataque reutiliza o mesmo Esforço e bônus (se houver) do primeiro ataque. Facilitador.

Mestre Artesão de Arcos. Você é especializado em fazer arcos. Facilitador.

Grau 5: Arqueiro Fenomenal. Você é especializado em usar arcos. Facilitador.

Grau 6: Tiro Poderoso (2 pontos de Potência). Você inflige 3 pontos adicionais de dano com um arco. Os pontos de Potência usados para usar essa habilidade são em adição a quaisquer pontos de Velocidade usados no ataque. Facilitador.

CAVALGA A ELETRICIDADE

Através da prática e capacidade inerente (ou o uso sutil de dispositivos ocultos ou implantados), você controla a eletricidade. Não só você pode criar e descarregar energia elétrica, mas pode eventualmente aprender a usá-lo para se transportar.

Você provavelmente usa roupas ajustadas que permitem que você se mova rapidamente. Suas roupas podem ser azuis e pretas, talvez com um tema de relâmpago.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem tem sido seu amigo por um longo tempo, e você aprendeu a levá-lo quando você monta no relâmpago. Se o personagem estiver parado ao seu lado, você pode levá-lo com você quando usar Montar o Relâmpago ou Voo Elétrico. (Normalmente, nenhuma dessas habilidades permite que você transporte outras criaturas).

2. Escolha dois outros PJs. Você sabe sobre uma conexão importante entre eles que eles não sabem.

3. Escolha outro PJ. Este personagem tem idéias interessantes sobre eletricidade e como ela pode ser aproveitada. Se você é treinado com máquinas, depois de falar com esse personagem por uma hora, você ganha um recurso em qualquer tarefa que envolva identificar, criar ou reparar uma máquina que use eletricidade.

4. Escolha outro PJ. Ele tem a pior sorte com dispositivos elétricos entre alguém que você já conheceu. Você quer ajudá-lo, mas você não tem certeza de como ou se ele estará aberto à sua assistência.

Equipamento Adicional: Você tem um saco de baterias diversas e células de energia (se apropriado para o cenário). Sempre que você encontrar um novo dispositivo que funciona com pilhas ou células (à critério do Mestre), existe uma chance de 75% de que o saco contenha uma que energize o dispositivo se ele se esgotar.

Habilidades Elétricas: Se você usar habilidades especiais que normalmente usam força ou outra energia, eles usam eletricidade. Por exemplo, uma explosão de força é uma explosão de raios. Essa alteração não altera nada além do tipo de dano e o fato de que pode iniciar incêndios.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo está confuso pela eletricidade por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele. A eletricidade também pode desligar um androide, um robô ou outro autômato por uma rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Os dispositivos cheios de energia elétrica explodem. Você pode atacar e destruir um artefato que um inimigo está segurando ou usando.

Grau 1: Choque (1 ponto de Intelecto).

Suas mãos estalam com eletricidade e, na próxima vez que você tocar uma criatura, você inflige 3 pontos de dano. Alternativamente, se você forçar uma arma, por dez minutos ela ressoa com eletricidade e inflige 1 ponto adicional de dano por ataque. Ação para toque; facilitador para armas.

Carga (1+ pontos de Intelecto). Você pode carregar um artefato ou outro dispositivo (exceto uma cyfra) para que ela possa ser usado uma vez. O custo é 1 ponto de Intelecto mais 1 ponto por nível do dispositivo. Ação.

Grau 2: Montar o Relâmpago (4 pontos de Intelecto).

Você pode se mover uma distância longa de um local para outro quase instantaneamente, carregado por um raio. Você deve poder ver a nova localização e não deve haver barreiras no meio. Ação.

Grau 3: Relâmpago Veloz. Você ganha 3 pontos adicionais na sua Reserva de



Velocidade e +1 na Margem de Velocidade. Facilitador.

Drenar Carga. Você pode drenar a energia de um artefato ou dispositivo, permitindo que você recupere 1 ponto Intelecto por nível do dispositivo. Você recupera pontos na taxa de 1 ponto por rodada e deve dar a sua concentração total ao processo em cada rodada. O Mestre determina se o dispositivo está totalmente drenado (provavelmente verdadeiro para a maioria dos dispositivos portáteis ou menores) ou retém um pouco de energia (provavelmente verdadeiro para máquinas grandes). Ação para iniciar; ação a cada rodada para drenar.

Grau 4: Dardos de Poder (5+ pontos de Intelecto). Você explode um leque de eletricidade em um alcance curto na forma de arco de aproximadamente 15 metros (50 pés) de largura no final. Esta descarga inflige 4 pontos de dano. Se você aplicar Esforço para aumentar o dano em vez de diminuir a dificuldade, você causa 2 pontos adicionais de dano por nível de Esforço (em vez de 3 pontos) e alvos na área tomam 1 ponto de dano mesmo se você falhar na

rolagem de ataque. Ação.

Grau 5: Voo Elétrico (5 pontos de Intelecto).

Você exala uma aura de eletricidade crepitante que permite voar por dez minutos. Você não pode levar outras criaturas com você. Ação para ativar.

Grau 6: Parede de Eletricidade (6 pontos de Intelecto). Você cria uma barreira de crepitações de eletricidade de até 230

metros quadrados (2.500 pés quadrados) de tamanho, na forma que desejar. A parede é uma barreira de nível 7. Qualquer pessoa a uma distância imediata da parede automaticamente leva 10 pontos de dano. A parede dura uma hora. Ação para criar.

COMANDA PODERES MENTAIS

Você sempre teve habilidades especiais que outros não pareciam compartilhar. Através da prática e da devoção, você aprimorou esse talento único para que você possa aproveitar o poder de sua mente para realizar ações.

Ninguém pode dizer que você tem essa habilidade apenas olhando para você, embora você use um cristal ou joia em

Intromissões do Mestre com Comanda Poderes Mentais: *Outros seres que tem poderes mentais ou psíquicos frequentemente buscam destruir aqueles iguais a eles por inveja e medo. Alguns seres se alimentam das energias mentais de outros, e psíquicos são a refeição mais desejada de todos.*

algum lugar da sua cabeça para ajudar a concentrar seu poder. Quem sabe este objeto de focagem foi dado a você por alguém que reconheceu sua habilidade, ou você encontrou ele por acidente e desencadeou suas habilidades. Algumas pessoas com poderes mentais — muitas vezes chamados de psíquicos ou psiônicos por pessoas comuns — são reclusas e um pouco paranoicas.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você descobriu que esse personagem está particularmente sintonizado em seus poderes mentais. Enquanto você está dentro do alcance curto dele, vocês dois estão sempre em contato telepático e ele nunca é prejudicado pela sua Explosão Psíquica.

2. Escolha outro PJ. Ele é o que você pode chamar de “pensador alto” e os pensamentos dele, por vezes, são úteis para você quando você estiver dentro de um alcance curto, mesmo quando você não está usando sua habilidade de leitura da mente. Você não consegue desligar isso. Se você contou isso a ele ou não, depende de você.

3. Escolha outro PJ. Por algum motivo, ele parece atuar como uma antena para seus poderes mentais. Se vocês dois estiverem se tocando, suas habilidades de leitura telepática e de mente às vezes se estendem por um alcance longo.

4. Escolha outro PJ. Seu mentor ou professor próximo já usou o Controle da Mente sobre ele e forçou-o a fazer algo contra sua vontade. Até o momento você não falou nada sobre isso, mas ambos estão conscientes da conexão.

Equipamento Adicional: Você tem um artefato de cristal ou joia que, quando usado contra sua testa ou têmpora, adiciona 1 ponto a sua Reserva de Intelecto. Se você não estiver com o artefato, subtraia 5 pontos da sua Reserva de Intelecto; os pontos são restaurados se você recuperar o item.

Habilidades Mentais: Se você tem habilidades como Controle Mental ou Leitura Mental por seu tipo (ou em outro lugar), você é treinado automaticamente nelas. Facilitador.

Sugestão de Efeito Menor: O alcance ou duração do poder mental é duplicado.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode tomar outra ação no mesmo turno.

Grau 1: Telepatia (1+ ponto de Intelecto).

Você pode falar telepaticamente com outros que estão dentro de um alcance curto. A comunicação é de duas vias, mas a outra parte deve estar disposta e capaz de se comunicar. Você não precisa ver o alvo, mas você deve saber que está dentro do alcance. Você pode ter mais de um contato ativo de uma vez, mas você deve estabelecer contato com cada alvo individualmente. Cada contato dura até dez minutos. Se você aplicar um nível de Esforço para aumentar a duração, em vez de afetar a dificuldade, o contato dura vinte e quatro horas. Ação para estabelecer contato.



Grau 2: Leitura da mente (2 pontos de Intelecto). Você pode ler os pensamentos superficiais de uma criatura no alcance curto, mesmo que o alvo não queira. Você deve poder ver seu alvo. Depois de ter estabelecido o contato, você pode ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você também possui a habilidade de Leitura Mental do seu tipo ou de outra fonte, você pode usar essa habilidade em um alcance longo e não precisa ser capaz de ver o alvo (mas você precisa saber que o alvo está dentro do alcance). Ação para iniciar.

Grau 3: Explosão Psíquica (3+ pontos de Intelecto). Você explode ondas de força mental nas mentes de até três alvos dentro do alcance curto (faça uma rolagem de Intelecto para cada alvo). Essa explosão inflige 3 pontos de dano no Intelecto (ignora a Armadura). Para cada 2 pontos de Intelecto adicionais que você gastar, você pode fazer um ataque de Intelecto contra um alvo adicional. Ação.

Grau 4: Usar Sentidos de Outros (4 pontos de Intelecto). Você pode ver, ouvir, cheirar, tocar e provar através dos sentidos de qualquer pessoa com quem você tenha contato telepático. Você pode tentar usar essa habilidade em um alvo disposto, ou não, dentro de um alcance longo; um alvo não disposto pode tentar resistir. Você não precisa ver o alvo, mas você deve saber que está dentro do alcance. Seus sentidos compartilhados duram por dez minutos. Ação para estabelecer.

Grau 5: Controle Mental (6+ pontos de Intelecto). Você controla as ações de outra criatura que você toca. Este efeito dura dez minutos. O alvo deve ser de nível 2 ou inferior. Depois de ter estabelecido o controle, você mantém contato mental com o alvo e sente o que ele percebe. Você pode permitir que ele atue livremente ou substitua seu controle em caso a caso. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo de nível 5 (três níveis acima do limite normal), você deve aplicar três níveis de Esforço. Quando

o efeito termina, a criatura não se lembra de ser controlada ou qualquer coisa que fez sob seu comando. Ação para iniciar.

Grau 6: Rede Telepática (0+ pontos de Intelecto). Quando você desejar, você pode contatar até dez criaturas conhecidas por você, não importa onde elas estejam. Todos os alvos devem estar dispostos e capazes de se comunicar. Você automaticamente tem sucesso na criação de uma rede telepática; nenhuma rolagem é necessária. Todas as criaturas na rede estão conectadas e podem se comunicar telepaticamente entre si. Eles também podem “ouvir por acaso” qualquer coisa dita na rede, se desejarem. A ativação desta habilidade não requer uma ação e não custa pontos de Intelecto; para você, é tão fácil quanto falar em voz alta. A rede dura até que você escolha terminar. Se você gastar 5 pontos de intelecto, você pode contatar vinte criaturas ao mesmo tempo e, para cada 1 ponto de Intelecto que você gastar acima disso, você pode adicionar mais dez criaturas à rede. Essas redes maiores duram dez minutos. Criar uma rede de vinte ou mais criaturas requer uma ação para estabelecer contato. Facilitador.

COMBATE ROBÔS

A vida é para os vivos — os biológicos. Autômatos, robôs, máquinas animadas, máquinas pensantes e qualquer coisa semelhante são abominações. Você se destaca em lutar contra esses anátemas, limpando o mundo de sua presença contaminante.

Talvez o seu desejo de batalhar autômatos venha do seu fanatismo religioso. Talvez seja por vingança contra algum crime passado cometido por uma máquina. Talvez você não saiba por que você é conduzido para destruir máquinas animadas. Talvez você seja apenas bom nisso.

Você provavelmente carrega os troféus de suas “matanças” anteriores, usando pedaços de circuitos ou peças no cinto ou ao redor do pescoço. Você também provavelmente usará armamento pesado, ideal para armaduras penetrantes. Enquanto às vezes uma arma grande e

Intromissões do Mestre com Combate Robôs:

Nem todos os robôs deviam ser destruídos. Alguns podem explodir quando destruídos. Eventualmente, máquina pensante organizadas vão procurar e tentar matar alguém que busca destruí-las.

pesada é útil contra esses inimigos, aqueles que são rápidos e ágeis, capazes de saltar e cortar alguns fios vitais aqui ou arrebentar um painel de componente lá, também se destacam como caçadores de robôs.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você suspeita que esse personagem se incomoda com o seu ódio por máquinas animadas. Você pode escolher se ele sabe ou não de suas suspeitas.

2. Escolha outro PJ. Você sabe que esse personagem sofreu nas mãos de autômatos no passado e talvez você possa convencê-lo a ajudá-lo em sua convicção. De qualquer forma, você se sente protetor dele.

3. Escolha outro PJ. Este personagem não parece compartilhar seus sentimentos sobre autômatos. Na verdade, você acredita que ele pode ter secretamente partes robóticas.

4. Escolha outro PJ. Este personagem vem do mesmo lugar que você e vocês se conheceram quando criança.

Equipamentos Adicionais: Você tem pedaços que você arrancou das cascas de autômatos que você destruiu no passado.

Habilidades Anti-Máquina: Se você exerce habilidades especiais (como feitiços, poderes psiônicos e assim por diante) que infligem dano, infligem 1 ponto adicional de dano a robôs e seres semelhantes e 1 ponto menor de dano a alvos biológicos e vivos. Se você tem habilidades que normalmente não funcionariam contra robôs (como controle mental), elas vão agora.

Sugestão de Efeito Menor: Seu inimigo robô experimenta um erro e para por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas é modificada em um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Seu inimigo robô experimenta um grande erro e perde o próximo turno dele.

Grau 1: Vulnerabilidades da Máquina. Você inflige 3 pontos adicionais de dano contra robôs e máquinas animadas de todos os tipos. Facilitador.

Conhecimento de Máquina. Você é treinado em robótica e computadores. Facilitador.

Grau 2: Defesa Contra Robôs. Você estudou seu inimigo e pode antecipar as ações que um autômato ou uma máquina provavelmente terá em uma luta. A dificuldade de todas as tarefas de defesa contra tais inimigos é diminuída em um passo. Facilitador.

Caçar Máquina. A dificuldade de rastrear, detectar, ou de outra forma encontrar autômatos e máquinas animadas é diminuída em um passo. Você também é treinado em todas as tarefas de furtividade. Facilitador.

Grau 3: Mecanismos de Desativação (3 pontos de Velocidade). Com um olho atento e movimentos rápidos, você interrompe algumas das funções de um autômato e inflige uma dos seguintes defeitos:

- A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em um passo por um minuto.
- A velocidade do robô é reduzida pela metade.
- O robô não pode ter nenhuma ação por uma rodada.
- O robô causa 2 pontos de dano a menos (mínimo 1 ponto) por um minuto.

Você deve tocar o robô para interrompê-lo (se você fizer um ataque, ele não infringe nenhum dano normal). Ação.

Grau 4: Guerrear Máquinas. Você é treinado em todos os ataques contra robôs ou máquinas animadas similares. Facilitador.

Perfurar Placas de Metal. Você ignora 2 pontos da Armadura de um robô. Facilitador.

Grau 5: Drenar Poder (5 pontos de Velocidade). Você afeta a fonte de energia principal do robô, infligindo todas as quatro condições listadas para Mecanismos de Desativação de uma só vez. Você deve tocar o robô para fazer isso (se você fizer um ataque, ele não infringe nenhum dano normal). Ação.

Grau 6: Cegar Máquina (6 pontos de Velocidade). Você desativa o aparelho sensorial do robô, tornando-o efetivamente cego. Você deve tocar o alvo ou golpeá-lo com um ataque à distância (não infligindo nenhum dano normal). Ação.

CONCILIASSE COM OS MORTOS

Através do estudo da ciência ou da magia, do qual a maioria das pessoas não chega nem perto, você dominou a habilidade de falar e reanimar os mortos. A necromancia, no entanto, é evitada como um tabu. É horrível, mórbido e, aos olhos da maioria, proibido.

Você provavelmente usa roupas pretas, que podem ser adornadas com crânios, ossos, dentes ou outros símbolos da morte. Alguns que conciliam-se com os mortos pintam a pele e coloreem seus cabelos de preto, vermelho e branco para trazê-los visualmente mais perto dos corpos com os quais interagem.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você suspeita que esse personagem considera suas predileções abomináveis. Você pode escolher se ele conhece ou não suas suspeitas.
2. Escolha outro PJ. Este personagem perdeu recentemente um ente querido e quer que você entre em contato com essa pessoa na vida após a morte. Se você tenta explicar que não é assim que funciona, depende de você.
3. Escolha outro PJ. Este personagem olha para você como algum tipo de figura religiosa (se você encoraja esse comportamento depende de você).
4. Escolha outro PJ. Este personagem vem do mesmo lugar que você e vocês se conhecem desde criança.

Equipamento Adicional: Você carrega uma lembrança inócua de alguém próximo a você que morreu. Pode ser um medalhão, um anel, uma carta, uma moeda ou algo parecido.

Habilidades Necromânticas: Se você realizar habilidades que normalmente usariam força ou outra energia (como eletricidade), elas usam energias mortíferas. Por exemplo, uma explosão de força é uma explosão de energia fria e que drena a vida. Essa alteração não altera nada, exceto que o tipo de dano é diferente e fere apenas as criaturas vivas.

Sugestão de Efeito Menor: A criatura animada adiciona 1 a todas as rolagens, ou o alvo fica atordoado por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas é modificada por um passo

em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: A criatura animada adiciona 2 a todas as rolagens, ou o alvo é atordoado e perde o próximo turno.

Grau 1: Conversar com os Mortos (2+ pontos de Intelecto). Você pode fazer uma pergunta sobre um ser morto cujo cadáver você está tocando. Porque a resposta vem através do filtro do entendimento e da personalidade do ser, ele não pode responder a perguntas que não compreendeu em vida e não pode fornecer respostas que não teria conhecido em vida. Na verdade, o ser não é obrigado a responder, então você pode precisar interagir com ele de uma maneira que o convenceria para responder enquanto estava vivo. Para cada ponto de Intelecto adicional que você gastar quando você ativa a habilidade, você pode fazer uma pergunta adicional. Ação.

Intromissões do Mestre com Conciliase Com os Mortos: Pessoas que interagem com os mortos têm reputações assustadoras. Eles podem ser banidos em alguns lugares e aclamados como salvadores em outros. Comunicar-se com os espíritos de aliens mortos ou outras criaturas inumanas pode levar a insanidade.



Intromissões do Mestre com Conduz Ciência Estranha:

Criações saem de controle. Efeitos colaterais nem sempre podem ser previstos. Ciência estranha aterroriza as pessoas e pode atrair atenção da mídia. Quando um dispositivo criado ou modificado pela ciência estranha é esgotado, ele explode.

Grau 2: Necromancia (3+ pontos de Intelecto). Você anima o corpo de uma criatura morta de aproximadamente seu tamanho ou menor, criando uma criatura de nível 1. Ela não tem nenhuma inteligência, memórias ou habilidades especiais que teve na vida. A criatura segue seus comandos verbais durante uma hora, após este tempo se torna um cadáver inerte. A menos que a criatura seja morta por danos, você pode reanimá-la novamente quando o tempo dela expirar, mas qualquer dano que teve quando se tornou inerte se aplica ao estado recém-reanimado. Se você tem acesso a múltiplos corpos, você pode criar uma criatura morta-viva adicional para cada ponto de Intelecto adicional que você gasta ao ativar a habilidade. Ação para animar.

Grau 3: Lendo a Sala (3 pontos de Intelecto). Você ganha conhecimento sobre uma área falando com espíritos dos mortos ou lendo energias residuais do passado. Você pode perguntar ao Mestre uma única pergunta pertinente sobre a localização e obter uma resposta se você tiver sucesso em uma rolagem de Intelecto. “O que matou o gado neste celeiro?” É um bom exemplo de uma pergunta simples. “Por que esses animais foram mortos?” não é uma questão apropriada, porque tem mais a ver com a mentalidade do assassino do que o celeiro. Perguntas simples geralmente têm uma dificuldade de 2, mas questões extremamente técnicas ou que envolvam fatos que devem ser mantidos em segredo podem ter uma dificuldade muito maior. Ação.

Grau 4: Necromancia Melhorada (5+ pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como a habilidade de segundo grau Necromancia, exceto que cria uma criatura de nível 3. Ação para animar.

Grau 5: Encarada da Morte (6 pontos de Intelecto). Você projeta um olhar arrepiante em todas as criaturas vivas no alcance curto que podem vê-lo. Faça uma rolagem de ataque de Intelecto separada para cada alvo. Sucesso significa que a criatura está congelada pelo medo, sem se mover ou fazer ações por um minuto ou até

que seja atacada. Algumas criaturas sem mentes (como robôs) podem ser imunes a Encarada da Morte. Ação.

Grau 6: Necromancia Verdadeira (8+ pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como a habilidade de segundo grau Necromancia, exceto que ela cria uma criatura de nível 5. Ação para animar.

CONDUZ CIÊNCIA ESTRANHA

Você pode ser um cientista respeitado, tendo sido publicado em vários periódicos conceituados. Ou você pode ser considerado um louco pelos seus colegas, buscando teorias além da ciência sobre o que outros consideram tendo pouca evidência. A verdade é que você tem um dom especial para peneirar as bordas do que é possível. Você pode encontrar novas idéias e desbloquear fenômenos estranhos com suas experiências. Onde outros veem uma cornucópia cruel, você peneira as teorias da conspiração pela revelação. Seja conduzindo suas pesquisas como contratado pelo governo, pesquisador universitário, cientista corporativo ou especialista em seu próprio laboratório de garagem seguindo sua inspiração, você empurra os limites do que é possível.

Você provavelmente se preocupa mais com seu trabalho do que com trivialidades como sua aparência, comportamento educado ou adequado, ou normas sociais, mas, novamente, um excêntrico como você pode mudar o padrão desse estereótipo também.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. O personagem acredita que suas experiências uma vez curaram alguém próximo dele de uma condição fatal. Você não tem certeza se elas o fizeram, ou se a condição acabou por entrar em remissão.

2. Escolha outro PJ. Você criou um instrumento científico projetado para dar a esse personagem uma noite de sono repousante, mas agora tem medo de efeitos colaterais não antecipados, a longo prazo.

3. Escolha outro PJ. Você tem certeza de que uma de suas experiências de quando você era mais jovem e imprudente é responsável por dar a ele alguns dons ou

desvantagens especiais. O PJ pode saber disso ou ele pode lembrar-se vagamente de você há muito tempo.

4. Escolha outro PJ. Ele pediu que você criasse uma arma que pudesse disparar através das paredes. Você pegou o dinheiro, mas você ainda está trabalhando no protótipo.

Sugestão de Efeito Menor: Você aprende uma informação adicional na sua análise.

Sugestão de Efeito Maior: Os inimigos à vista são aturdidos por uma rodada ao ver sua estranha criação ou seus resultados. Durante este período, a dificuldade de todas as tarefas que realizam é modificada por um passo em detrimento deles.

Grau 1: Análise de Laboratório (3 pontos de Intelecto). Você analisa a cena de um crime, o local de um incidente misterioso ou uma série de fenômenos inexplicados e talvez aprenda uma quantidade surpreendente de informações sobre os perpetradores, os participantes ou a(s) força(s) responsável(is). Para fazer isso, você deve coletar amostras da cena. As amostras são raspas de tinta ou madeira, sujeira, fotografias da área, cabelos, cadáver inteiro, e assim por diante. Com amostras na mão, você pode descobrir até três informações pertinentes sobre a cena, possivelmente esclarecendo um mistério menor e apontando o caminho para resolver um maior. O Mestre decidirá o que você aprende e o nível de dificuldade necessário para aprender. (Para comparação, descobrir que uma vítima foi morta não por uma queda, como parece imediatamente óbvio, mas sim por eletrocussão, é uma tarefa de dificuldade 3 para você.) A dificuldade da tarefa é modificada por um passo a seu favor se você tomar o tempo para transportar as amostras para um laboratório permanente (se você tiver acesso a um), ao contrário de realizar a análise com o seu kit de ciência do campo. Ação para iniciar, 2d20 minutos para ser concluída.

Cientista: Você é treinado em uma área de conhecimento científico de sua escolha.

Grau 2: Modificar Dispositivo (4 pontos de Intelecto). Você sobrecarrega um pedaço de equipamento mecânico ou elétrico

para fazê-lo funcionar acima de suas especificações avaliadas por um tempo muito limitado. Para fazer isso, você deve usar peças sobressalentes iguais a um item caro, ter um kit de ciência do campo (ou um laboratório permanente, se você tiver acesso a um) e ter sucesso em uma tarefa de dificuldade 3 baseada em Intelecto. Quando concluído, o uso do dispositivo modifica todas as tarefas realizadas em conjunto com ele em um passo a favor do usuário, até que o dispositivo inevitavelmente quebre. Por exemplo, você pode fazer overclock em um computador para que as tarefas de pesquisa sejam mais fáceis, modificar uma máquina de café espresso para que cada xícara de café feita com ele seja melhor, modificar o mecanismo de um carro para que ele seja mais rápido (ou sua direção, de modo que ele ande melhor), e assim por diante. Cada uso do dispositivo modificado requer uma rolagem de **esgotamento** de 1-5 em um d20. Ação para iniciar, uma hora para completar.

Grau 3: Melhor Viver Através da Química (4 pontos de Intelecto). Você desenvolveu cocktails de drogas especificamente projetados para trabalhar com sua própria bioquímica. Dependendo de qual você injeta, isso o torna mais inteligente, mais rápido ou mais durão, mas, quando ele termina, a ressaca é terrível, então você usa isso apenas em situações desesperadas. Você ganha 2 para a sua Margem de Potência, Margem de Velocidade ou Margem de Intelecto por um minuto, após o qual você não pode ganhar o benefício novamente por uma hora. Durante esta hora seguinte, cada vez que você gasta pontos de uma Reserva, aumente o custo em 1. Ação.

Grau 4: Treinamento Extensivo. Você é especializado em uma área de conhecimento de sua escolha. Facilitador.

Apenas um Pouco Louco. Você é treinado em tarefas de defesa do Intelecto. Facilitador.

Grau 5: Inovação de Ciência Estranha (5 pontos de Intelecto). Sua pesquisa leva a um avanço e você imbui um objeto com uma propriedade verdadeiramente

Como alguém que Conduz Ciência Estranha, um PJ em um cenário nos dias atuais pode ter o rótulo de "cientista louco" pela mídia se as notícias de suas façanhas forem a público. Seja por conduzir sua ciência eticamente ou com negligência pela segurança dos outros (ou mesmo se for realmente insano) isso é só a verdadeira medida de quão "louco" ele é.

Esgotamento, página 204

Intrmissões do Mestre com Conjura Magias:

Uma magia no seu grimório é rasurada e arruinada. Uma criatura invocada se volta contra você independente de suas precauções. Um conjurador rival tenta roubar seu grimório. Uma magia de Florescimento de Fogo dá muito errado e pega um ou mais aliados na área dela.

incrível, embora você possa usar o item apenas uma vez. Para fazer isso, você deve comprar peças sobressalentes equivalentes a um item caro, ter um kit de ciência de campo (ou um laboratório permanente, se você tiver acesso a um) e ter sucesso em uma rolagem de dificuldade 4 baseada em Intelecto para criar uma cyfra aleatória de até nível 2. O Mestre decide a natureza da cyfra que você cria. A tentativa de criar uma cyfra específica aumenta a dificuldade em dois passos. Criar uma cyfra não permite a você superar seu limite normal de cyfras carregadas. Ação para iniciar, uma hora para completar.

Grau 6: Incrível Proeza da Ciência (12 pontos de Intelecto). Você faz algo incrível no laboratório. Isso leva um dia inteiro de trabalho (ou mais, dependendo das circunstâncias) e peças e materiais equivalentes a três itens caros. Possíveis

feitos incríveis incluem:

- Reanimar e comandar um cadáver por uma hora.
- Criar um mecanismo que funcione em movimento perpétuo.
- Criar um portão de teletransporte que permaneça aberto por um minuto.
- Transmutar uma substância em outra substância.
- Curar uma pessoa com uma doença ou condição incurável.
- Criar uma arma projetada para machucar algo que de outra forma não pode ser machucado.
- Criar uma defesa projetada para proteger contra algo que de outra forma não pode ser impedido.

Melhoria da Inovação de Ciência

Estranha. Quando você usa com sucesso a Inovação de Ciência Estranha, você pode criar uma cyfra de até nível 6. Facilitador.

CONJURA MAGIAS

Você pode conjurar magias de relâmpagos, fogo, sombras aterradoras e invocação. Como conjurador, você entende que o mundo é uma construção feita em fórmulas escondidas, fluxos de energia e segredos arcanos criptografados. As magias são falhas específicas na realidade que foram identificadas, estudadas e codificadas em um livro de magias para facilidade de referência e uso. Embora você provavelmente tenha estudado sob a tutela de um conjurador de magia, feiticeiro ou mago mais competente, você rapidamente descobriu que as magias mais poderosas — aquelas que podem alterar a forma de uma criatura, abrir caminhos para outros mundos ou matar com uma única palavra — são segredos invejados muito bem guardado, mesmo entre conjuradores amistosos, incluindo entre mestre e aprendiz.

Você provavelmente usa túnicas robustas costuradas com símbolos esotéricos, carrega um cajado gravado com glifos indecifráveis e, por último, certamente não menos importante, carrega um tomo de magias onde quer que você vá.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você se preocupa de que ele esteja tentando dar uma olhada no seu livro de magias, mas você não sabe por quê.



2. Escolha outro PJ. Você acidentalmente o transformou em uma criatura pequena e insignificante. Embora você não conseguiu reverter, ele eventualmente retornou à forma normal.

3. Escolha outro PJ. Esse personagem está relacionado ao conjurador que você foi aprendiz.

4. Escolha outro PJ. De vez em quando, ao lançar uma magia, esse personagem depois reage como se tivesse uma reação alérgica. Ele ainda não conhece a causa de sua aflição, mas você sim. Você ainda está pensando se deve dizer a ele ou deixá-lo sofrer pela ignorância enquanto trabalha em uma magia para aliviar a condição dele.

Equipamento Adicional: Livro de magias, notas tiradas do livro de magias de um outro conjurador que você ainda não decifrou.

Habilidades Especiais de Conjuração: Se você tem outras habilidades dramáticas, elas são magias que você conjura, o que envolve um ou dois gestos arcanos, algumas palavras místicas e possivelmente uma pitada de pó ou outro material para invocar o efeito (Essas habilidades aparecem como magias codificadas em seu livro de magias). Essa alteração não altera nada além de como você desencadeia os efeitos. Por exemplo, quando um personagem que Conjura Magias usa *Cativar*, ele faz isso fazendo primeiro um gesto de mão particular e pronunciando as sílabas do feitiço, logo após seus olhos brilham com uma luz cativante e apaixonante.

Sugestão de Efeito Menor: Sua magia transborda a visão do alvo com um brilho mágico, de modo que a dificuldade de todas as tarefas que ele tente na próxima ação é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Um pulso de energia arcana remove o alvo da realidade por um breve período. Quando o alvo reaparecer um par de rodadas mais tarde, nenhum tempo passou para ele.

Grau 1: Livro de Magias. Você compilou um tomo de magias, fórmulas e notas que lhe concedem flexibilidade que outros feiticeiros não possuem. Com o seu livro de magias, você pode substituir uma de

suas magias preparadas (como Dilatação Arcana, Escudo Mágico, Raio de Confusão e assim por diante) por uma diferente do mesmo nível que também está no seu livro de magias. Você pode ter apenas uma magia preparada de um determinado grau por vez. Para fazer a mudança, passe dez minutos estudando seu livro de magias, após este tempo sua magia preparada está mudada. Um conjurador pode escolher variar suas magias preparadas até duas vezes por dia, imediatamente após uma rolagem de recuperação de uma hora ou dez horas (Alterar o feitiço requer apenas cerca de um minuto).

Escolha uma das seguintes magias como sua magia preparada de grau 1.

Dilatação Arcana (1 ponto de Intelecto). Você aumenta o dano de outra magia de ataque com uma carga extra de energia para que ela cause 1 ponto adicional de dano. Alternativamente, você ataca um alvo dentro de um alcance longo projetando uma dilatação de magia bruta que inflige 4 pontos de dano. Facilitador para aprimoramento; ação para ataques de longo alcance.

Escudo Mágico (1 ponto de Intelecto). Você ganha +1 para Armadura por uma hora. Ação para iniciar.

Grau 2: Livro de Magias. Você adiciona as magias abaixo ao seu livro de magias. Escolha uma delas como sua magia preparada de grau 2.

Raio de Confusão (2 pontos de Intelecto). Você projeta um raio cinzento de confusão em uma criatura dentro do alcance curto, infligindo 1 ponto de dano que ignora a Armadura. Além disso, até o final da próxima rodada, a dificuldade de todas as tarefas, ataques e defesas que o alvo tente são modificadas por um passo em detrimento dele. Ação.

Trancar (2+ pontos de Intelecto). Uma porta, um portão, um baú, uma gaveta, um fecho ou outro objeto que pode ser fechado dentro de um alcance longo se fecha e é magicamente trancado (efeito de nível 3) por uma hora. Se um objeto ou criatura segura fisicamente o objeto alvo aberto, você também deve ter sucesso em um ataque baseado em Intelecto. Para cada nível de esforço que você aplica, a

Alguns conjuradores carregam bolsos preenchidos de uma variedade de pós estranhos, escamas de bestas exóticas, óleos de origem suspeita e materiais relacionados que são recursos úteis para conjurar magias. Outros se viram sem esses aparatos.

Cativar, página 48

Dado como Conjura Magias funciona, um conjurador pode descobrir que outras magias existem para cada grau. É claro, o personagem precisa primeiro as encontrar e colocá-la em seu livro de magias.

qualidade da tranca mágica aumenta em um nível. Ação para iniciar.

Grau 3: Livro de Magias. Você adiciona as magias abaixo ao seu livro de magias. Escolha uma delas como sua magia preparada de grau 3.

Florescimento de Fogo (4+ pontos de Intelecto). O fogo floresce dentro de um alcance longo, preenchendo uma área de 3 metros (10 pés) de raio e infligindo 3 pontos de dano em todos os alvos afetados. O esforço aplicado a um ataque conta para todos os ataques contra alvos na área da floração. Mesmo em um ataque mal sucedido, um alvo na área ainda leva 1 ponto de dano. Objetos inflamáveis na área podem pegar fogo. Ação.

Invocar Aranha Gigante (4+ pontos de Intelecto). Uma aranha gigante aparece dentro do alcance imediato. Se você aplicou um nível de Esforço como parte da convocação, a aranha obedece suas instruções; De outra forma, ela age de acordo com sua natureza. Independentemente disso, a criatura persiste por até um minuto antes de desaparecer. Ação para iniciar.

Grau 4: Livro de Magias. Você adiciona as magias abaixo ao seu livro de magias. Escolha uma delas como sua magia preparada de grau 4.

Interrogação de Almas (5 pontos de Intelecto). Você determina as fraquezas, vulnerabilidades, qualidades e maneirismos de uma única criatura dentro de um alcance longo. O Mestre deve revelar o nível da criatura, habilidades básicas e fraquezas óbvias (se houverem). A dificuldade de todas as ações que você tenta nessa criatura—ataque, defesa, interação, etc — é reduzida em um passo por alguns meses. Ação.

Proteção Elemental (4+ pontos de Intelecto). Você e todos os alvos que você designa dentro de um alcance imediato ganham +5 para Armadura contra danos diretos de um tipo de dano elemental (como fogo, raio, sombra ou espinho) por uma hora, ou até você lançar esta magia novamente. Cada nível de esforço aplicado aumenta a proteção elemental em +2. Ação para iniciar.

Grau 5: Livro de Magias. Você adiciona

as magias abaixo ao seu livro de magias. Escolha uma delas como sua magia preparada de grau 5.

Boca de Dragão (6 pontos de Intelecto). Você modela e controla uma construção fantástica “pairando” pela magia dentro de um alcance longo que se assemelha a uma cabeça de dragão. A construção dura até uma hora, até que seja destruída, ou até você lançar outra magia. Ela é uma construção de nível 4 que inflige 6 pontos de dano com a mordida quando direcionada. Enquanto a construção persistir, você pode usá-la para manipular objetos grandes, transportar itens pesados na boca ou atacar inimigos. Se você usá-la para atacar inimigos, deve gastar sua ação controlando a boca fantasma para cada ataque. Ação para iniciar.

Parede de Granito (7+ pontos de Intelecto). Você cria uma parede de granito de nível 6 no alcance curto. A parede tem 30 cm (1 pé) de espessura e até 6 m por 6 m (20 pés por 20 pés) de tamanho. Ela aparece em uma base sólida e dura cerca de dez horas. Se você aplicar três níveis de Esforço, a parede é permanente até ser destruída. Ação para iniciar.

Grau 6: Livro de Magias. Você adiciona as magias abaixo ao seu livro de magias. Escolha uma delas como sua magia preparada de grau 6.

Invocar Demônio (7+ pontos de Intelecto). Um **demônio** aparece dentro do alcance imediato. Se você aplicou um nível de esforço como parte da invocação, o demônio obedece suas instruções; De outra forma, ele age de acordo com sua natureza. Independentemente disso, o demônio persiste por até um minuto antes de desaparecer—você espera que sim. Ação para iniciar.

Palavra da Morte (5+ pontos de Intelecto). Seu ataque é o enunciado de uma palavra mágica tão terrível que extingue a vida de um alvo vivo dentro do alcance curto. O alvo deve ser de nível 1. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para matar um alvo de nível 5 (quatro níveis acima do limite normal), você deve aplicar quatro níveis de Esforço. Ação.

Demônio, página 307

CONSTRÓI ROBÔS

Seu gênio é focado na mecânica e permite que você crie entidades artificiais que o aceitem por quem você é. Como um bônus adicional, eles fazem o que você manda sem reclamar. Você não tem certeza se você chegou ao nirvana ao se cercar com seres artificiais, mas vai fazer por agora.

Porque seus robôs não têm uma opinião, você não está muito preocupado com sua aparência. Você tende a jogar o mesmo casaco de trabalho sobre qualquer coisa que você esteja vestindo por baixo.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Seu assistente robótico artificial receberá comandos desse personagem, assim como de você.

2. Escolha outro PJ. Você criou um companheiro robô para esse personagem, mas ele tentou prontamente matá-lo, então teve que ser destruído. Você não tem certeza do que deu errado.

3. Escolha outro PJ. Você está certo de que esse personagem é secretamente uma entidade artificial, mesmo que ele negue isso.

4. Escolha outro PJ. Você criou uma entidade robótica tipo um gato (uma criatura de nível 1) para aquele personagem que às vezes aparece, mas geralmente está ausente perseguindo insetos.

Equipamento Adicional: Peças sobressalentes para robôs, kit de ferramentas de robôs.

Sugestão de Efeito Menor: O robô abala seu inimigo, que modifica qualquer ação tomada pelo inimigo no próximo turno por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Seu robô toma uma ação extra imediatamente, à sua escolha.

Grau 1: Robô Assistente. Um robô de nível 2 de seu tamanho ou menor (construído por você) o acompanha e segue suas instruções. Você e o Mestre devem combinar os detalhes do seu robô. Você provavelmente fará rolagens para o seu robô quando ele tiver ações. Um robô assistente em combate geralmente não faz ataques separados, mas ajuda no seu. Na sua ação, se o assistente artificial estiver ao seu lado, ele serve como um recurso

para um ataque que você faz no seu turno. Se o robô for destruído, você pode reparar o original com alguns dias de reparos ou construir um novo com uma semana de trabalho de meio período. Facilitador.

Construtor de Robô. Você é treinado em tarefas relacionadas à construção e reparação de robôs. Para fins de reparo, você pode usar essa habilidade para **curar** robôs que usam tecnologia similar. Facilitador.

Grau 2: Controle de Robôs (2+ pontos de Intelecto). Você usa seu conhecimento de comando e controle do robô (e, possivelmente, dispositivos que transmitem a frequência adequada) para afetar qualquer sistema ou robô mecanizado de nível 2 ou inferior dentro de um alcance curto. Você pode tornar vários alvos inativos durante o tempo que você concentra toda sua atenção neles. Se você se concentrar em apenas um alvo, você pode tentar controlá-lo ativamente por um minuto, ordenando que ele faça tarefas simples em seu nome enquanto você se concentra. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do sistema mecanizado ou robô. Assim, para afetar um alvo de nível 4 (dois níveis acima do limite normal), você deve aplicar dois níveis de Esforço. Ação para iniciar.

Grau 3: Melhoria do Robô. Seu assistente artificial aumenta para o nível 4. Facilitador.

Grau 4: Atualização do Robô. Você modifica seu assistente artificial com uma nova habilidade. Abaixo estão as opções padrões. Trabalhe com o seu Mestre se você preferir uma habilidade diferente.

Voar. O robô pode voar uma distância longa a cada rodada. Pode transportar você, mas apenas por até uma hora entre cada uma das suas rolagens de recuperação de dez horas. Facilitador.

Porta Cifra. O robô pode transportar uma cifra adicional para você. Facilitador.

Escudo de Força. O robô pode erguer um campo de força opaco de nível 5 em torno de si e qualquer pessoa a menos de 3 metros (10 pés) por um minuto (ou até que seja destruído). Não pode fazê-

Intromissões do Mestre com Constrói Robôs:

Um robô pode ser hackeado. Um robô ganha uma mente própria. Um robô atingido em combate explode inesperadamente. Um robô se torna invejoso de seus aliados vivos.

Curar, página 233

A palavra “robô” é usada globalmente neste foco, embora que o robô que você criou possa parecer diferente de um criado por outra pessoa, dependendo do gênero. Robôs steampunks, robôs orgânicos ou até golems mágicos são todos possíveis “robôs”.

Robô assistente melhorado: nível 4; vitalidade 12, inflige 4 pontos de dano

Robô assistente: nível 2; vitalidade 6; inflige 2 pontos de dano

*Carrega uma Aljava,
página 113*

Entretém, página 143

*Especializou-se em
Armamento, página 144*

*Robô assistente
evoluído: nível 5;
vitalidade 15, inflige 5
pontos de dano*

*Intromissões do
Mestre com Controla
a Gravidade: Muitas
pessoas ficam
aterrorizadas por estar
perto de alguém que
controla a gravidade.
Perder o comando de
tais poderes poderia
acidentalmente enviar
objetos no céu, talvez até
em órbita.*

lo novamente até depois da sua próxima rolagem de recuperação. Ação.

Configuração de Laser Montado. O robô pode reconfigurar-se e se tornar uma arma laser imobilizada em um suporte de pregões. Nesta configuração, o robô é uma arma pesada que causa 7 pontos de dano. Se o robô atua como uma torreta autônoma, trate-o como uma criatura de nível 3 em vez de nível 4. No entanto, se o laser for disparado por você ou outra pessoa que tenha sua permissão, a dificuldade dos ataques a laser é diminuída em um passo. Ação para reconfigurar; ação para retornar à configuração normal do robô.

Grau 5: Frota de Robôs. Você pode escolher outra atualização do grau 4, ou pode pegar a Frota de Robôs. Se você pegar Frota de Robôs, você constrói até quatro assistentes robôs de nível 2, cada um não maior que você (Eles são adicionais ao assistente que você construiu no primeiro nível, que já teve algumas atualizações desde então). Você e o Mestre devem combinar os detalhes desses robôs adicionais. Se um robô for destruído, você pode construir um novo (ou reparar o antigo com suas partes) após uma semana de trabalho de meio período. Facilitador.

Grau 6: Evolução do Robô. Você pode escolher outra atualização do grau 4, ou você pode pegar a Evolução do Robô. Se você pegar Evolução do Robô, seu primeiro assistente artificial aumenta para o nível 5 e cada um de seus robôs de nível 2 aumenta para o nível 3. Facilitador.

CONTROLA A GRAVIDADE

A gravidade é uma força tão básica e primordial que nós a consideramos inerente a tudo. Através de uma peculiaridade do destino, algum dispositivo(s) único(s), ou devoção suprema (ou uma combinação dos três), você aprendeu a aproveitar o poder da gravidade.

Você pode preferir peças de vestuário que mostram seu domínio da atração da gravidade e escondem sua identidade e intenções.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. No passado recente,

ao usar seus poderes gravitacionais, você acidentalmente lançou esse personagem no ar ou em direção ao chão. De qualquer maneira, ele mal sobreviveu. Cabe ao jogador desse personagem decidir se ele se ressentido, teme ou perdoa você.

2. Escolha um outro PJ cujo foco se entrelaça com o seu. Essa conexão estranha afeta-o de alguma forma. Por exemplo, se o personagem **Carrega uma Aljava**, sua habilidade de manipular a gravidade às vezes amplia o alcance das flechas dele. Se ela **Entretém**, seus saltos, danças e bolas de malabarismo parecem menos ligados pelas leis da gravidade. Se ele **Especializou-se em Armamento**, suas armas às vezes parecem mais leves.

3. Escolha outro PJ. Ele tem medo mortal de alturas. Através da sua habilidade de controlar a gravidade, você gostaria de ensinar ele a se sentir mais confortável com os pés fora do chão. Ele deve decidir se deve ou não aceitar sua oferta.

4. Escolha outro PJ. Ele é cético de sua habilidade de controlar a gravidade e pensa que é apenas uma grande ilusão. Ele pode até tentar desacreditar você ou descobrir o “segredo” por trás das suas chamadas habilidades.

Equipamento Adicional: Você possui um dispositivo no tamanho de uma caneta que informa o peso do que você apontar (dentro do alcance curto). O peso é exibido em uma pequena placa de vidro em letras que somente você pode decifrar.

Sugestão de Efeito Menor: A duração do efeito é duplicada.

Sugestão de Efeito Maior: Um item importante na pessoa alvo é destruído.

Grau 1: Flutuar (1 ponto de Intelecto). Você flutua lentamente no ar. Como sua ação, você pode se concentrar para permanecer imóvel no ar ou flutuar até uma distância curta; Caso contrário, você deriva com o vento ou com qualquer impulso que você ganhou. Este efeito dura até dez minutos. Se você também possui essa habilidade de outra fonte, você pode usar por 20 minutos e mover em sua velocidade normal. Ação para iniciar.

Grau 2: Redução da Puxada Gravitacional. Ao manipular a atração da gravidade em si



mesmo, você ganha +1 para sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Fenda Gravitacional (3 pontos de Intelecto). Você pode prejudicar um alvo no alcance curto, aumentando rapidamente a atração da gravidade em uma parte do alvo e diminuindo em outra, infligindo 6 pontos de dano. Ação.

Grau 4: Campo de Gravidade (4 pontos de Intelecto). Quando você desejar, um campo de gravidade manipulada em torno de você puxa ataques de projéteis variados para o chão. Você é imune a esses ataques até seu turno na próxima rodada. Você deve estar ciente de um ataque para impedi-lo. Esta habilidade não funciona em ataques de energia. Facilitador.

Grau 5: Voo (4+ pontos de Intelecto). Você pode flutuar e voar pelo ar por uma hora. Para cada nível de Esforço aplicado, você pode afetar uma criatura adicional do seu tamanho ou menor. Você deve tocar a criatura para dar o poder do voo. Você dirige o movimento da outra criatura e, ao

voar, deve permanecer à sua vista ou ela cai. Em termos de movimento terrestre, uma criatura voadora voa cerca de 32 km (20 milhas) por hora e não é afetada pelo terreno. Ação para iniciar.

Grau 6: Peso do Mundo (6+ pontos de Intelecto). Você pode aumentar o peso de um alvo drasticamente. O alvo é puxado para o chão e não pode se mover fisicamente com a própria força por um minuto. O alvo deve estar dentro do alcance curto. Para cada nível de Esforço aplicado, você pode afetar uma criatura adicional. Ação.

CONTROLA BESTAS

Dizer que você tem um jeito com animais e criaturas não-humanas, nem começa a descrevê-lo. Seu domínio e comunicação com bestas é positivamente estranho. Elas vêm até você sem medo e não é incomum que os pássaros se apresentem em seu ombro ou que pequenos animais escalem seus braços ou pernas.

Você provavelmente usa roupas resistentes e tem uma aparência

Intromissões do Mestre com Controla Bestas: A maioria das comunidades civilizadas são relutantes em dar boas vindas a animais perigosos e olham com cautela para aqueles que conciliam-se com tais criaturas. Bestas fora de controle podem ser um perigo real.

desgrenhada ou grisalha que sugere uma vida dura e ao ar livre. Talvez você cheire como um animal.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem parece incomodar suas criaturas de uma maneira que você não pode explicar. Você sabe que deve manter seus animais longe dele, se possível, ou você pode perder o controle deles.

2. Escolha outro PJ. A criatura com a qual você está vinculado parece ter um vínculo especial com essa outra pessoa também. Você deve decidir se ele traz sentimentos de ciúme ou camaradagem dentro de você e se deve frustrar a conexão ou ajudá-la a florescer.

3. Escolha outro PJ. Recentemente, ele acidentalmente (ou talvez intencionalmente) colocou sua besta companheira em posição de perigo. Sua besta agora está nervoso ao seu redor e você está lutando com sua própria resposta emocional ao incidente.

4. Escolha outro PJ. Ele não gosta de animais de todos os tipos, vendo-os como pouco mais do que comida ou presa. Você espera que expondo-o a sua besta companheira mudará de ideia. Cabe a esse jogador como seu personagem responde à experiência.

Equipamento Adicional: Você tem três dias de comida para sua besta companheira, além de um arreio, coleira ou acessórios similares.

Sugestão de Efeito Menor: A duração da calma ou controle é dobrada.

Sugestão de Efeito Maior: A duração da calma ou controle se estende por até vinte e quatro horas.

Grau 1: Besta Companheira. Uma criatura de nível 2 de seu tamanho ou menor acompanha você e segue suas instruções. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes de sua criatura, e você provavelmente fará jogadas para ela em combate ou quando for preciso. A besta companheira age no seu turno. O movimento dela é baseado no tipo de criatura (aviária, nadadora, etc.). Se sua besta companheira morrer, você pode caçar na natureza por 1d6 dias para encontrar uma nova companheira. Facilitador.

Grau 2: Acalmar a Fera (2 pontos de Intelecto). Você acalma uma besta não-humana dentro de 9 m (30 pés). Você deve falar com ela (embora ela não precise entender suas palavras) e deve vê-la. Ela permanece calma por um minuto ou durante o tempo que você foca toda sua atenção nisso. O Mestre tem a palavra final sobre o que conta como uma besta não humana, mas, a menos que algum tipo de enganação esteja ocorrendo, você deve saber se você pode afetar uma criatura antes de tentar usar essa habilidade nela. Aliens, entidades extradimensionais, criaturas muito inteligentes e autômatos nunca contam. Ação.

Comunicação (2 pontos de Intelecto). Você pode transmitir um conceito básico para uma criatura que normalmente não pode falar ou entender a fala. A criatura também pode dar uma resposta muito básica a uma pergunta simples. Ação.

Grau 3: Montaria. Uma criatura de nível 3 serve você como uma montaria e segue suas instruções. Enquanto você está montado, a criatura pode se mover e você pode atacar no seu turno, ou pode atacar inimigos quando você o fizer. Você e o Mestre devem combinar os detalhes da criatura e você provavelmente fará rolagens por ela em combate ou quando ela fizer ações. A montaria atua no seu turno. Se a sua montaria morrer, você pode caçar na natureza por 3d6 dias para encontrar uma nova. Facilitador.

Grau 4: Olhos de Besta (3 pontos de Intelecto). Você pode sentir pelos sentidos da sua besta companheira se estiver dentro de 2 km (uma milha) de você. Esse efeito dura até dez minutos. Ação para estabelecer.

Companheira Melhorada. Sua besta companheira aumenta para o nível 4. Facilitador.

Grau 5: Chamar a Besta (5 pontos de Intelecto). Você invoca uma horda de pequenos animais ou um único animal de nível 4 para ajudá-lo temporariamente. Essas criaturas cumprem suas ordens enquanto você concentra sua atenção, mas você deve usar sua ação cada turno

O nível de uma criatura determina seu número alvo, vitalidade e dano, a menos que dito de outra forma. Então, uma besta companheira de nível 2 tem um número alvo de 6, uma vitalidade de 6, e inflige 2 pontos de dano. Uma besta companheira de nível 4 tem um número alvo de 12, uma vitalidade de 12 e inflige 4 pontos de dano, e assim por diante.

para direcioná-las. As criaturas são nativas da área e chegam sob seu próprio poder, então, se você estiver em um local inacessível, essa habilidade não funcionará. Ação.

Grau 6: Controlar a Fera (6 pontos de Intelecto). Você pode controlar uma besta não-humana calma dentro de 9 m (30 pés). Você controla ela enquanto você concentrar toda sua atenção nela, usando seu turno a cada rodada. O Mestre tem a palavra final sobre o que conta como uma besta não humana, mas, a menos que algum tipo de enganação esteja ocorrendo, você deve saber se você pode afetar uma criatura antes de tentar usar essa habilidade nela. Aliens, entidades extradimensionais, criaturas muito inteligentes e robôs nunca contam. Ação.

Companheiro Melhorado. Sua besta companheira aumenta para o nível 5. Facilitador.

CRESCER A ALTURAS ELEVADAS

Você tem a habilidade de se tornar um gigante imponente por períodos curtos. Quando você o faz, tudo e todos parecem encolher em torno de você, até que seja como se você estivesse caminhando por uma área de recreação para crianças, onde tudo é dimensionado para crianças pequenas. À medida que você cresce cada vez mais, sua sensação de escala muda ainda mais. Na sua altura máxima, a maioria das outras criaturas são como insetos e, a menos que se cuide, você pode facilmente esmagá-los sob seus pés colossais.

Quando não está crescendo, você parece normal. Somente as roupas em contato direto com sua pele crescem com você, então você só veste agasalhos caros quando tiver certeza de que não terá que desencadear sua habilidade de Aumentar.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Quando você cresce, se esse personagem estiver ao seu lado, ele também cresce, mas apenas 30 cm (um pé) de altura.

2. Escolha outro PJ. Esse personagem ajudou você a encontrar uma maneira de controlar mentalmente sua habilidade de crescer; no começo, ela só ocorria quando

você estava emocionalmente angustiado.

3. Escolha dois outros PJs. Correndo grande risco para si mesmos, eles puxaram seu corpo superdimensionado e inconsciente de uma situação ruim e salvaram sua vida.

4. Escolha outro PJ. Este personagem inadvertidamente impede suas ações. Se ele estiver dentro do alcance imediato, a dificuldade de qualquer ação que você toma relacionada com este foco é aumentada em um passo.

Sugestão de Efeito Menor: Seu oponente fica tão surpreendido pelo seu tamanho que está confuso, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Todos os adversários no alcance curto estão tão surpreendidos pelo seu crescimento súbito que estão confusos, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realizam é modificada por um passo em detrimento deles.

Grau 1: Aumentar (1+ ponto de Potência).

Você desencadeia a reação enzimática que puxa massa adicional de outra dimensão, e você (e sua roupa ou traje) cresce. Você alcança uma altura de 3 metros (9 pés) e fica assim por cerca de um minuto. Durante esse tempo, você adiciona 4 pontos a sua Reserva de Potência, +1 a Armadura e +2 a sua Margem de Potência. Enquanto você é maior do que o normal, a dificuldade das suas rolagens de defesa de Velocidade é aumentada em um passo e você é hábil ao usar os punhos como armas pesadas.

Quando os efeitos de Aumentar acabam, sua Armadura e Margem de Potência retornam ao normal e você subtrai uma série de pontos da sua Reserva de Potência igual ao número que você ganhou (se isso traz a Reserva para 0, subtraia o excedente primeiro da sua Reserva de Velocidade e, se necessário, da sua Reserva de Intelecto). Cada vez que usar Aumentar antes da sua próxima rolagem de recuperação de dez horas, você deve aplicar um nível adicional de Esforço. Assim, a segunda vez que usar Aumentar, você deve aplicar um nível de Esforço; A terceira vez que você usa Aumentar, dois níveis de Esforço; e assim

Intromissões do Mestre com Cresce a Alturas Elevadas: *Crescimento rápido derruba móveis ou quebra o telhado ou luzes penduradas. Enquanto aumentado, você quebra o chão. Pessoas gritam e correm. Um efeito colateral inesperado de um ataque de energia faz você encolher.*



por diante. Ação para iniciar.

Bizarramente Grande. Seu tamanho aumentado intimida a maioria das pessoas. Enquanto aproveita dos efeitos de Aumentar, a dificuldade de todas as tarefas de intimidação que você tenta diminuir em um passo. Facilitador.

Grau 2: Maior. Quando usa Aumentar, você pode escolher crescer até 4 metros (12 pés) de altura e adiciona um total de 7 pontos temporários a sua Reserva de Potência. Facilitador.

Vantagens de Ser Grande. Você é tão grande que pode mover objetos maciços com mais facilidade, escalar edifícios usando as mãos e suportes não disponíveis para pessoas de tamanho normal e saltar muito mais longe. Enquanto você aproveita dos efeitos de Aumentar, a dificuldade de todas as tarefas de escalar, erguer e saltar é diminuída em um passo. Facilitador.

Grau 3: Enorme. Quando você usa Aumentar, você pode escolher crescer até 5 metros (16 pés) de altura. Quando o faz, você adiciona +1 à Armadura (um total de +2 à Armadura) e causa 2 pontos adicionais

de dano com ataques corpo a corpo. Facilitador.

Grau 4: Agarrar. Enquanto está Aumentado, você pode atacar tentando envolver suas mãos maciças em torno de um alvo do tamanho de um ser humano normal ou menor. Enquanto mantém seu controle com sua ação, você evita que o alvo se mova ou adote ações físicas (além das tentativas de escapar). A tentativa de escapar do alvo é modificada por duas etapas em detrimento dele devido ao seu tamanho. Se desejar, você pode infligir automaticamente 3 pontos de dano a cada rodada no alvo enquanto o segurar, mas também pode mantê-lo protegido (tomando todos os ataques, de outra forma, dirigidos ao alvo). Ação.

Grau 5: Gigantesco. Quando usa Aumentar, você pode escolher crescer até 9 metros (30 pés) de altura e adiciona um total de 10 pontos temporários a sua Reserva de Potência. Facilitador.

Grau 6: Colossal. Quando usa Aumentar, você pode escolher crescer até uma base

de altura de 18 metros (60 pés). Quando o faz, você adiciona um total de 15 pontos temporários a sua Reserva de Potência e causa um total de 4 pontos adicionais de dano com ataques corpo-a-corpo. Para cada nível de Esforço que aplicar para aumentar sua altura, sua altura total aumenta em 3 metros (10 pés) e você adiciona 1 ponto a sua Reserva de Potência. Assim, a primeira vez que usar Aumentar após uma rolagem de recuperação de dez horas, se você aplicar dois níveis de Esforço, sua base de altura é de 24 metros (80 pés) e adiciona 17 pontos temporários a sua Reserva de Potência. Facilitador.

CRESCER A ALTURAS ELEVADAS

Uma vez que um personagem se torna tão grande que fica acima de edifícios, ele pode realizar uma variedade de tarefas que um Mestre pode julgar. Por exemplo, um personagem de 37 metros (120 pés) de altura cobre uma distância curta (até 15 metros [50 pés]) com seu passo médio e, se ele passasse sua ação se movendo, ela cobriria cerca de 152 metros (500 pés) em vez disso. Ele poderia tentar usar sua habilidade de Agarrar em alvos muito maiores do que um humano de tamanho normal, fazer ataques corpo a corpo contra aviões, deixar para trás enormes pegadas que se igualariam a crateras, e assim por diante.

CRIA ILUSÕES

Você cria imagens holográficas que parecem reais. Você é, de fato, um artista — um criador de luz e som. As imagens holográficas nunca podem causar dano direto ou exercer força real, mas podem enganar criaturas, mudar opiniões e até mesmo comportamentos se você as criar habilmente.

Você provavelmente se veste com estilo e cor. A aparência das coisas é importante para você, tanto a beleza quanto a feiura. Você é um artista visual que pode entreter, aterrorizar ou enganar todos os que você encontra.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem nunca é enganado por suas ilusões e nunca é afetado pelo truque de suas habilidades especiais. Você pode escolher se você conhece ou não esse fato.

2. Escolha outro PJ. Ele tem uma visão especial para suas ilusões e às vezes pode indicar pontos potenciais de fraqueza.

3. Escolha outros dois PJs que estão dispostos a ser treinados como seus assistentes. Quando você usa sua habilidade Ilusão Menor, se ambos os personagens estiverem no alcance imediato, eles podem ajudá-lo, em conjunto, diminuindo a dificuldade de sua ação em um passo.

4. Escolha outro PJ. O rosto desse personagem é tão intrigante para você de uma maneira que você não entende que suas ilusões menores às vezes se parecem com ele, mesmo quando você não pretende.

Habilidades Psicodélicas: Se você tem outras habilidades manifestantes, elas assumem qualidades visuais e auditivas extravagantes de sua escolha. Esta alteração não altera nada além da aparência dos efeitos. Por exemplo, seu ataque pode parecer um monstro feito de energia que ataca seus inimigos. Se você tem a habilidade *Estase*, pode parecer que um animal de tentáculo mantém a vítima no lugar. Se você tem *Teletransporte*, pode parecer que um buraco no espaço se abre e o engole.

Sugestão de Efeito Menor: Sua ilusão tem uma qualidade especial nela — talvez um observador veja uma imagem de algo do passado dele.

Sugestão de Efeito Maior: A ilusão dura uma hora ou, se já dura esse tempo, dura 24 horas.

Grau 1: Ilusão Menor (1 ponto de Intelecto).

Você cria uma única imagem de uma criatura ou objeto dentro do alcance imediato. A imagem deve caber dentro de um cubo de 3 metros (10 pés). A imagem pode se mover (por exemplo, você pode fazer a ilusão de uma pessoa andar ou atacar), mas não pode deixar a área definida pelo cubo. A ilusão inclui som, mas não cheiro. Dura dez minutos, mas se você deseja mudar a ilusão original de

Estase, página 34

Teleporte, página 38

Intromissões do Mestre com Cria Ilusões:

Obviamente, ilusões de coisas que alguém nunca viu antes não são possíveis de se acreditar. Um PNJ pode descobrir que uma ilusão é falsa bem no pior momento.

forma significativa — como fazer com que uma criatura pareça ser ferida — você deve se concentrar nela novamente (embora isso não custe outros pontos de Intelecto). Se você se mover além do alcance imediato do cubo, a ilusão desaparece. Ação para criar; ação para modificar.

Grau 2: Disfarce (2+ pontos de Intelecto). Você fica parecendo alguém ou outra coisa, aproximadamente do seu tamanho e forma, por até uma hora. Uma vez criado, o disfarce não requer concentração. Para cada ponto de Intelecto adicional que você gasta, você pode disfarçar uma outra criatura. Todas as criaturas disfarçadas devem ficar à sua vista ou perdem o disfarce. Ação para criar.

Grau 3: Ilusão Maior (3 pontos de Intelecto). Você cria uma cena complexa de imagens dentro do alcance imediato. Toda a cena deve caber dentro de um cubo de 30 metros (100 pés). As imagens podem se mover, mas não podem deixar a área definida pelo cubo. A ilusão inclui som e cheiro. Dura dez minutos e muda da forma que você quiser (não é necessária nenhuma concentração). Se você se mover além do alcance imediato do cubo, a ilusão desaparece. Ação para criar.

Grau 4: Eus Ilusórios (4 pontos de Intelecto). Você cria quatro duplicatas holográficas de você no alcance curto. As duplicatas duram um minuto. Você mentalmente direciona suas ações e as duplicatas não são imagens espelhadas — cada uma pode fazer coisas diferentes. Se atingidas violentamente, elas desaparecem permanentemente ou ficam imóveis (sua escolha). Ação para criar.

Grau 5: Imagem Aterrorizante (6 pontos de Intelecto). Você usa um pouco de telepatia sutil para saber quais imagens pareceriam terríveis para as criaturas que você escolheu dentro de um alcance longo. Essas imagens aparecem dentro dessa área e ameaçam as criaturas designadas. Faça uma rolagem de ataque de Intelecto contra cada criatura que você deseja afetar. Sucesso significa que a criatura foge de terror por um minuto, perseguida por seus pesadelos. Falha

significa que a criatura ignora as imagens, o que não a prejudica de forma alguma. Ação.

Grau 6: Ilusão Grandiosa (8 pontos de Intelecto). Você cria uma cena fantasticamente complexa de imagens que se encaixam dentro de um cubo de 2 km (1 milha) que você também está dentro. Você deve poder ver as imagens quando as cria. As imagens podem se mover no cubo e agir de acordo com seus desejos. Elas também podem atuar logicamente (como reagir adequadamente ao fogo ou ataques) quando você não os observa diretamente. A ilusão inclui som e cheiro. Por exemplo, exércitos podem entrar em batalha, com suporte aéreo de máquinas ou criaturas voadoras, pelo terreno e espaço aéreo de sua criação. A ilusão dura uma hora (ou mais, se você se concentrar após esse tempo). Ação.

cria objetos únicos

As matérias-primas para um criador se oferecem para aqueles que sabem onde procurar. Você é um criador, um artesão, um inventor e um construtor. Você pode começar a trabalhar com madeira ou metal, mas, eventualmente, você dominará criações muito maiores. Seja magia ou tecnologia o seu campo, você sabe que você pode dominá-lo e usá-lo para seus próprios projetos.

É provável que você tenha uma grande variedade de ferramentas e peças sobressalentes onde quer que você vá. Seu avental de trabalho é provavelmente um pilar do seu guarda-roupa, seus bolsos e cinto repletos de instrumentos de trabalho. Seus dedos calejados podem estar manchados de graxa que nunca se tornará completamente limpa, mas essas marcas são emblemas de honra.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. O personagem possui um item adicional de equipamento normal que você criou para ele (ele escolhe o item).
2. Escolha outro PJ. Ele parece ter em sua posse um objeto que você fez para alguém há muito tempo.
3. Escolha outro PJ. Ele pediu a você para criar algo para ele. Você já foi pago, mas ainda não completou o item.
4. Escolha outro PJ. Você viu esse

Intromissões do Mestre com Cria Objetos Únicos: *Embora objetos criados possam ser quebrados, mexer com um artefato pode levar a falhas catastróficas, causando explosões, mutação, brechas entre dimensões, ou qualquer coisa do tipo.*



personagem admirar suas habilidades de artesanato muitas vezes. Talvez ele gostaria de uma aula (você não saberá até perguntar).

Equipamento Adicional: Você começa o jogo com uma bolsa de ferramentas leves, as ferramentas necessárias para fazer seus artesanatos de primeira linha e qualquer item normal (de nível 1 ou 2) que você possa fazer com suas habilidades.

Sugestão de Efeito Menor: Qualquer rolagem que você faça com relação a esse artefato ganha um bônus de +1 por vinte e quatro horas.

Sugestão de Efeito Maior: Qualquer rolagem que você faz com relação a esse artefato ganha um bônus de +2 por vinte e quatro horas.

Grau 1: Ofícios. Você é treinado na elaboração de dois tipos de itens. Facilitador.

Identificador Mestre. Você é treinado para identificar a função de qualquer tipo de dispositivo. Facilitador.

Grau 2: Reajustar. Se você passar pelo

menos um dia trabalhando com um artefato em sua posse, ele funciona em um nível superior ao normal. Isso se aplica a todos os artefatos em sua posse, mas eles mantêm esse bônus apenas para você. Facilitador.

Trabalho Rápido (3+ pontos de Intelecto). Um uso de qualquer artefato (ou um minuto de sua função contínua) é aumentado em um nível se você o usar no próximo minuto. Se você gastar 4 pontos de Intelecto adicionais, o uso é aumentado em dois níveis se você usá-lo dentro do próximo minuto. Ação.

Grau 3: Mestre em Ofícios. Você é treinado na elaboração de mais dois tipos de itens, ou você é especializado em dois tipos de itens que você já seja treinado. Facilitador.

Grau 4: Cyfreiro. Todas as cyfras que você usa funcionam em um nível superior ao normal. Se for lhe dado uma semana e as ferramentas certas, produtos químicos e peças, você pode mexer com uma de suas cyfras, transformando-a em outra cyfra do mesmo tipo que você teve no passado. O

Cyfreiro funciona somente em um cenário onde cyfras são objetos físicos. Se este não for o caso, esta habilidade provavelmente deveria ser trocada com algo similar de Descoberta de Ciência Estranha do foco Conduz Ciência Estranha, página 110.

Atrair o Ataque, página 231

Intrmissões do Mestre com Defende os Fracos: Um personagem focado em proteger outros pode periodicamente deixar ele mesmo vulnerável a ataques.

Atrair o Ataque, página 231

Sofrer o Ataque, página 231

Mestre e o jogador devem colaborar para garantir que a transformação seja lógica — por exemplo, você provavelmente não pode transformar uma pílula em um capacete. Facilitador.

Grau 5: Inovador. Você pode modificar qualquer artefato para dar-lhe habilidades diferentes ou melhores, como se esse artefato fosse de um nível inferior ao normal e a modificação leva metade do tempo normal. Facilitador.

Grau 6: Inventor. Você pode criar novos artefatos na metade do tempo, como se fossem dois níveis inferiores, gastando metade do XP normal. Facilitador.

DEFENDE OS FRACOS

Alguém tem que defender os desamparados, os fracos e os desprotegidos. Você acredita que este dever, essa obrigação, cai sob você e assim você passou a maior parte de sua vida ajudando as pessoas ao seu redor. Quando os vê em problemas, você é o primeiro a ajudar. Você pode desistir de seu último centavo para ajudar os famintos, levar uma surra para salvar uma pessoa do mesmo, ou reunir seus amigos para acabar com a injustiça onde quer que você ache.

Você provavelmente tem muitas cicatrizes de conflitos anteriores, mas para cada cicatriz, provavelmente também terá um símbolo de gratidão. Você pode ter uma flor seca lhe dada por uma senhora que você salvou de bandidos, ou um pouco de metal lhe dado por um homem faminto que você alimentou.

Conexão: Escolhe uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você não conseguiu proteger esse personagem em algum momento do passado e você se sente compelido a compensar isso.
2. Escolha outro PJ. Esse personagem alegou inocência durante um evento há muito tempo e você o protegeu. Agora que o tempo passou, você não está inteiramente convencido de que ele não tinha culpa.
3. Escolha dois outros PJs. Eles parecem pensar que você é mais um árbitro do que você realmente é, e eles continuam pedindo que você escolha qual deles está correto.

4. Escolha outro PJ. Ele acredita que um dos símbolos de gratidão que você carregava veio do pai dele.

Equipamento Adicional: Você tem um escudo.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode **atrair um ataque** sem ter que usar uma ação em qualquer ponto antes do final da próxima rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode tomar uma ação extra. Pode usar essa ação apenas para proteger.

Grau 1: Corajoso. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto e tarefas de iniciativa. Facilitador.

Escudo Protetor. Você tem +1 para Armadura enquanto estiver empunhando um escudo. Facilitador.

Grau 2: Defensor Devotado (2 pontos de Intelecto). Escolha um personagem que você possa ver. Esse personagem se torna seu protegido. Você é treinado em todas as tarefas envolvendo encontrar, curar, interagir e proteger seu protegido. Você pode ter apenas um protegido por vez. Ação para iniciar.

Astuto. Você é treinado em tarefas para discernir os motivos dos outros e para verificar sua natureza geral. Você tem uma habilidade para detectar se alguém é, ou não, verdadeiramente inocente. Facilitador.

Grau 3: Verdadeiro Guardião (2 pontos de Potência). Quando você fica de guarda como sua ação, você diminui a dificuldade de todas as tarefas de defesa em um passo para os personagens que você escolher que estejam adjacentes a você. Isso dura até o final do seu próximo turno. Facilitador.

Grau 4: Desafio de Combate. Você é treinado em tarefas de intimidação e em tarefas de Intelecto feitas para **atrair um ataque**. Facilitador.

Disposto ao Sacrifício. Quando você **sofre o ataque** de outro personagem, o ataque não causa 1 ponto adicional de dano. Facilitador.

Grau 5: Jogar pra Trás (4 pontos de Potência). Quando causa dano com um ataque, você pode afastar a criatura de

seus companheiros. Até o final da próxima rodada, todos os personagens, exceto você, têm um recurso nas rolagens de defesa de Velocidade feitos para resistir a ataques dessa criatura. Facilitador.

Grau 6: Verdadeiro Defensor (6 pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como sua habilidade Defensor Devotado, exceto que o benefício se aplica a até três personagens que você escolher. Se você escolher apenas um personagem, você se especializará nas tarefas descritas na habilidade Defensor Devotado. Ação para iniciar.

DESPERTA SONHOS

Seus sonhos são mais vivos do que os de outras pessoas. Quando você sonha, esses sonhos se prolongam e, quando for a hora certa, você pode soltá-los na realidade para impressionar, confundir ou assustar outras criaturas. Você aprendeu o ofício de oniromante, o que significa que você conhece os segredos dos sonhos lúcidos, medindo o estado dos sonhos nos outros e misturando os elixires de ervas que trazem um sono repousante e cheio de sonhos.

Sua roupa provavelmente reflete a terra dos sonhos eclética onde você gasta muito do seu tempo, incluindo várias camadas, fitas de seda brilhantes e símbolos estranhos que faziam sentido quando você os sonhava.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem sempre reconhece seus sonhos como ilusões sem substância e não é enganado ou afetado por eles.
2. Escolha outro PJ. Você acidentalmente enviou esse personagem para um sono tão profundo que ele não acordou por três dias. Se ele perdoa você ou não depende dele.
3. Escolha outro PJ. Você está certo de que o criou de um dos seus sonhos, mesmo que ele não acredite.
4. Escolha outro PJ. Você acidentalmente vislumbrou os sonhos desse personagem e aprendeu algo que ele estava tentando manter em segredo.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo é virado para atrás e o próximo ataque dele é modificado em um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Você é refrescado pelo seu sonho e recupera 4 pontos para uma de suas Reservas.

Grau 1: Produzir Sonho (1 ponto de Intelecto). Você puxa uma imagem de um sonho para o mundo desperto e a coloca em algum lugar dentro de um alcance longo. O sonho dura até um minuto e pode ser pequeno ou preencher uma área em uma distância imediata de diâmetro. Embora pareça sólido, o sonho é intangível. O sonho (uma cena, uma criatura ou um objeto) é estático, a menos que você gaste sua ação cada rodada animando-a. Como parte dessa animação, você poderia mover o sonho até uma distância curta em cada rodada, desde que permaneça dentro de um alcance longo. Se você anima o sonho, pode produzir som, mas não produz odor. A interação física direta ou a interação continua com o sonho, o destrói em uma névoa dispersa. Por exemplo, atacar o sonho o despedaça, assim como a tensão de manter as aparências quando um PNJ se move através de uma cena de sonho ou conversa com uma criatura de sonho por mais de um par de rodadas. Ação para iniciar; ação para animar.

Oneiroquímia. Você é treinado em tarefas relacionadas ao sono e misturas de elixires naturais para ajudar as criaturas a adormecerem. Facilitador.

Grau 2: Ladrão de Sonhos (2 pontos de Intelecto). Você rouba um sonho anterior de uma criatura viva dentro de um alcance curto. A criatura perde 2 pontos de Intelecto (ignora a Armadura) e você aprende algo que o Mestre escolher revelar sobre a criatura — sua natureza, uma parte de seus planos, uma memória e assim por diante. Ação.

Grau 3: Sonho Se Torna Realidade (4 pontos de Intelecto). Você cria um objeto de sonho de qualquer forma que possa imaginar, que é de seu tamanho ou menor, que assume substância e peso. O objeto é grosseiro e não pode ter partes móveis, então você pode fazer uma espada, um escudo, uma escada curta e assim por diante. O objeto do sonho tem a massa aproximada do objeto real, se você escolher.

Intromissões do Mestre com Desperta Sonhos:

Um sonho perdido se liberta e vem atrás de você. Você começa a ter sonambulismo. O seu duplo de sonho tenta substituí-lo. Os aliados têm sonhos ruins depois de você usar certas habilidades.

Os objetos dos seus sonhos são tão fortes quanto o ferro, mas, se você não permanecer dentro do alcance deles, eles funcionam por apenas um minuto antes de desaparecerem. Ação.

Sonhador Nato. Você adiciona 2 pontos a sua Reserva de Intelecto. Facilitador.

Grau 4: Sonhar Acordado (4 pontos de Intelecto). Você puxa alguém para um devaneio, substituindo a realidade do alvo por um sonho de sua própria criação por até um minuto. Você pode afetar um alvo dentro de um alcance longo que você pode ver ou um alvo dentro de 16 km (10 milhas) de que você tenha pedaços do cabelo ou da pele. Para todas as aparências externas, um alvo afetado permanece (ou continua) imóvel. Mas dentro, a realidade substituída (ou sonhar dentro de um sonho, se o alvo estava dormindo) é o que o alvo experimenta. Se o alvo estiver sob estresse, pode tentar outra defesa de Intelecto a cada rodada para se libertar, embora o alvo possa não perceber seu estado. O sonho pode se desenrolar de acordo com um roteiro que você preparou quando usou essa habilidade ou, se você gastar suas próprias ações (forçando você a um estado similar ao alvo), você pode direcionar o sonho que se desdobra rodada a rodada. Usar essa habilidade em um alvo adormecido diminui a dificuldade de seu ataque inicial em um passo. Ação para iniciar; Se você direciona o sonho, uma ação para direcionar por rodada.

Grau 5: Pesadelo (5 pontos de Intelecto). Você puxa uma criatura horrível do seu pior pesadelo para o mundo desperto e solta ela sob seus inimigos. O **pesadelo** persiste por cada rodada enquanto você gastar sua ação concentrando-se nele (ou até que você o disperse ou ele seja destruído). Ele possui uma das seguintes habilidades, que você escolhe quando o chama.

Horrorizar. Em vez de fazer um ataque normal, o ataque do pesadelo horroriza o alvo, deixando o alvo caído de joelhos (ou efeitos semelhantes). O alvo leva 3 pontos de dano que ignoram a Armadura e fica atordoado por uma rodada, período em que a dificuldade de todas as tarefas é

modificada por um passo em detrimento dele.

Confusão. Em vez de fazer um ataque normal, o ataque do pesadelo confunde o alvo por uma rodada. Na próxima ação do alvo, ele ataca um aliado.

Erupção Pústula. Em vez de fazer um ataque normal, o ataque do pesadelo faz com que pústulas rançosas e dolorosas subam por toda a pele do alvo por um minuto. Se o alvo fizer uma ação desgastante (como atacar outra criatura ou se mover mais longe do que uma distância imediata), as pústulas explodem causando 5 pontos de dano que ignoram a Armadura.

Grau 6. Câmara de Sonhos (8+ pontos de Intelecto). Você e seus aliados podem entrar em uma câmara de sonhos, decorada como você desejar, que contém várias portas. As portas correspondem a outros locais que você visitou ou conhece razoavelmente bem. Atravessar uma das portas os leva ao local desejado. Esta é uma tarefa de dificuldade 2 baseada em Intelecto (que pode ser modificada para cima pelo Mestre se a localização estiver protegida). Ação para entrar na câmara dos sonhos; ação para mover-se através de uma porta na câmara.

DRENA PODER

Você é um vampiro de energia, drenando o poder de máquinas ou criaturas vivas. Você usa esse poder para restaurar suas próprias reservas físicas de energia. Talvez você tenha grande alegria nessa habilidade, ou talvez a contragosto apresente-a como uma vantagem para si mesmo e seus companheiros e use isso somente quando sem outra opção. De qualquer forma, provavelmente você é temido e indesejável em muitas comunidades por seus perigosos poderes. Você pode tentar esconder sua verdadeira natureza, vestir-se para que não atraia a atenção e se afaste, ou talvez você alardeie isso, usando os boatos para sua vantagem, vestindo roupas negras e encarnando um semblante sinistro.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem é imune aos seus poderes por algum motivo inexplicável.

Intrmissões do Mestre com Drena Poder: As vezes poder drenado de outros pode levar junto algo indesejado — compulsões, aflições ou pensamentos alienígenas. Drenar poder pode sobrecarregar o personagem, causando interferência.

Pesadelo: nível 5; vitalidade 15; inflige 5 pontos de dano.

2. Escolha outro PJ. Este personagem parece pensar em você como algum tipo de monstro.

3. Escolha outro PJ que tenha um companheiro vivo ou máquina. Este personagem parece convencido de que você vai usar o companheiro dele para seus propósitos ilícitos.

4. Escolha outro PJ. Você acredita que ele pode ajudá-lo a controlar e entender suas habilidades, se você conseguir que ele fale sobre isso.

Sugestão de Efeito Menor: Ao drenar, você ganha 2 pontos adicionais para dividir entre sua Reserva de Velocidade e Reserva de Potência.

Sugestão de Efeito Maior: Ao drenar, você ganha 5 pontos adicionais para dividir entre sua Reserva de Velocidade e Reserva de Potência.

Grau 1: Drenar Máquina (2 pontos de Intelecto). Você pode drenar a energia de um artefato ou dispositivo que você tocar, permitindo que você recupere 1 ponto por nível do dispositivo. Você pode usar esses pontos para restaurar a sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade. Você recupera pontos na taxa de 1 ponto por minuto e deve dar sua plena concentração ao processo durante este tempo. O Mestre determina se o dispositivo está totalmente drenado (provavelmente verdadeiro para a maioria dos dispositivos portáteis ou menores) ou retém um pouco de energia (provavelmente é verdadeiro para máquinas grandes). Ação para iniciar.

Grau 2: Drenar Criatura (2 pontos de Intelecto). Você pode drenar o poder de uma criatura viva que você toca, permitindo que você recupere 1 ponto por nível da criatura. Você pode usar esses pontos para restaurar a sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade. Você recupera pontos na taxa de 1 ponto por minuto e deve dar a sua concentração total ao processo durante este tempo, o que significa que a criatura provavelmente deve ser subjugada de alguma forma, porque perde 3 pontos de saúde para cada ponto que você ganha. As criaturas esgotadas de toda vitalidade morrem (PJs drenados perdem pontos de suas Reservas). Ação

para iniciar.

Grau 3: Dreno Rápido (3 pontos de Intelecto). Você pode drenar o poder de uma máquina ou uma criatura viva que você toca, permitindo que consiga recuperar até 3 pontos para restaurar a sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade. Você recupera os pontos imediatamente. Se o dispositivo for de nível 3 ou inferior, ele é totalmente drenado. Caso contrário, o Mestre decide o que acontece com ele. As criaturas drenadas sofrem 5 pontos de dano. Depois de usar Dreno Rápido em um dispositivo ou criatura, você não pode drená-lo novamente usando qualquer uma de suas outras habilidades. Ação.

Grau 4: Drenar à Distância. Você pode usar suas habilidades de Drenar Máquina, Drenar Criatura ou Dreno Rápido em qualquer alvo dentro de um alcance curto. Facilitador.

Grau 5: Compartilhar o Poder. Você pode pegar pontos que ganhou através da drenagem e dar-lhes a outra criatura que você toca. Um destinatário PJ podem distribuir os pontos para qualquer uma das Reservas de estatísticas dele, enquanto o destinatário PNJ restaura a saúde perdida. Ação.

Grau 6: Consumir (6 pontos de Intelecto). Você pode drenar a energia de uma máquina ou uma criatura viva que toca, permitindo recuperar até 7 pontos para restaurar a sua Reserva de Potência ou Reserva de Velocidade. Você recupera os pontos imediatamente. Se o dispositivo for de nível 5 ou inferior, ele é totalmente consumido e desaparece. Caso contrário, o Mestre decide o que acontece com ele. As criaturas drenadas sofrem 10 pontos de dano. Se isso for suficiente para matá-los, eles são totalmente consumidos e desaparecem. Depois de usar Consumir em um dispositivo ou criatura, você não pode drená-lo novamente usando qualquer uma das suas habilidades. Ação.

Autômatos e outras máquinas vivas deveriam ser tratadas como criaturas, não máquinas, para o propósito de drenar poder deles.

Intromissões do Mestre com É Idealizado por Milhões: *Fãs são postos em perigo ou machucados para você ficar bem. Alguém da sua comitiva te trai. Seu show, tour, contrato ou outro evento é cancelado. A mídia posta fotos de você em uma situação embaraçosa.*

É IDEALIZADO POR MILHÕES

Algumas celebridades são conhecidas por seu talento, enquanto outras são simplesmente conhecidas por serem conhecidas. No entanto, o holofote te encontrou, você é uma celebridade agora, e as pessoas te amam — muitas vezes, um pouco demais. Você não pode ir a qualquer lugar publicamente sem que as pessoas o reconheçam, se aproximando para uma selfie ou apontando para você de longe. Sempre que você faz alguma coisa, seja ir para a praia, adotar um novo animal de estimação ou sair de uma boate, o evento se torna uma pauta para programas de TV e sites de celebridades, que muitas vezes distorcem os fatos em uma caricatura da realidade. Mas, sabe, como dizem seus publicitários, nenhuma propaganda é ruim.

Você usa óculos de sol grandes,

roupas de grife e sapatos caros que também são confortáveis.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Vocês eram amigos de infância. Conforme você ficou famoso, ele continuou a viver uma vida normal e você se preocupa que ele se resente de você.
2. Escolha outro PJ. Esse personagem sabe que embora você seja rápido com um sorriso, demonstrando muita alegria, por dentro você se sente vazio e sozinho.
3. Escolha outro PJ. Esse personagem já chamou você de “babaca narcisista” nas mídias sociais. Você não tem certeza se foi uma piada.
4. Escolha outro PJ. A mídia acha que você e esse personagem têm um relacionamento secreto e usa qualquer pretexto para revisitar a história e continuar falando nisso.

Equipamento Adicional: Roupas de grife e óculos de sol.

Sugestão de Efeito Menor: Seu inimigo percebe quem você é e abre a guarda; A dificuldade de seu próximo ataque é reduzida em um passo.

Sugestão de Efeitos Maiores: Estranhos nas proximidades reconhecem você, gritam seu nome e correm para obter seu autógrafo, protegendo você de ataques inimigos por um par de rodadas.

Grau 1: Comitiva. Sua comitiva (cinco níveis 1, vinte e poucos anos) o acompanha onde quer que você vá, a menos que você se separe propositalmente para um passeio particular. Você pode pedir-lhes para entregar coisas para você, executar mensagens, pegar sua roupa lavada — praticamente tudo o que quiser, dentro da razão. Eles também podem executar interferências se você está tentando evitar alguém, ajudar a te esconder da atenção da mídia, ajudá-lo a passar através de uma multidão, e assim por diante. Por outro lado, se uma situação se tornar fisicamente violenta, eles recuam procurando segurança. Facilitador.

Talento. Você é treinado em uma das seguintes áreas: escrita, jornalismo, um estilo particular de arte, um esporte particular, xadrez, comunicação científica, atuação, apresentação de notícias ou



alguma área relacionada que levou à sua fama. Facilitador.

Grau 2: Regalias do Estrelato. Você é adepto em reivindicar as recompensas que a fama pode gerar. Quando você é reconhecido, pode arrumar uma mesa em qualquer restaurante, entrar em qualquer edifício do governo, ser convidado para qualquer show ou evento esportivo (mesmo com ingressos esgotados), um assento em um evento privado de qualquer tipo ou entrar em qualquer clube, não importa o quão exclusivo. Ao lidar com alguém que não pode ou não cede imediatamente ao seu desejo, você ganha um recurso em todas as tarefas relacionadas à persuasão se essa pessoa o reconhecer ou estiver convencido de que você é uma celebridade mesmo que não reconheça você. Facilitador.

Grau 3: Tiete Devotada. Você ganha um(a) tiete de nível 3 que é completamente dedicada a você e segue você onde quer que você vá (provavelmente alguém em sua comitiva faz essa transição). Você e o Mestre devem elaborar os detalhes. Você provavelmente fará relógios para sua tiete quando ela tomar ações. Uma tiete em combate geralmente não faz ataques separados, mas sim ajuda você com o seu. Na sua ação, se a tiete estiver ao seu lado, ela serve como um recurso para um ataque que você faz no seu turno. Se você perder a sua tiete por qualquer motivo, ganhe uma nova após passar pelo menos duas semanas. Facilitador.

Grau 4: Cativar com Esplendor. Enquanto você fala, você mantém a atenção de todos os PNJs de nível 2 ou inferiores que podem ouvi-lo. Se você também possui a habilidade **Cativar**, pode igualmente cativar todos os PNJs de nível 3. Ação para iniciar.

Tiete Capaz. Sua tiete aumenta para o nível 4. Facilitador.

Grau 5: Você Sabe Quem Eu Sou? (3 pontos de Intelecto) Agindo apenas como alguém que é famoso e acostumado com privilégios é capaz, você desconcerta verbalmente um inimigo vivo que pode ouvi-lo, com tanta força, que ele é incapaz de tomar qualquer ação, inclusive fazer ataques, por

uma rodada. Tendo sucesso ou falha, a dificuldade da próxima ação que o alvo fizer após sua tentativa é modificada por um passo em detrimento dele. Ação.

Grau 6: Transcender o Script (5 pontos de Intelecto). Se são linhas que você escreveu, agiu, relatou ou incorporou de outra forma com seu talento, você compõe uma oratória sobre aquilo que é tão maravilhoso que até você acredita. Para cada aliado que o ouve (e você também), a dificuldade de uma tarefa tentada na próxima hora é diminuída em dois passos.

Tiete Zelosa. Sua tiete aumenta para o nível 5. Facilitador.

EMPREGA MAGNETISMO

O eletromagnetismo é uma força fundamental no universo, e é seu para comandar. Você é um mestre do metal.

Você provavelmente usa muito metal, talvez como parte de sua roupa ou armadura, como parte de seus acessórios (como joias ou piercings), embutidos em seu corpo cirurgicamente ou em alguma combinação dessas opções.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Sempre que você usa seus poderes, os itens metálicos no corpo desse personagem tremem, chacoalham, tilintam e agitam se estiverem dentro do alcance curto.
2. Escolha outro PJ. Vocês trabalharam juntos no passado e o trabalho terminou mal.
3. Escolha dois outros PJs. Ao praticar sua habilidade de Diamagnetismo, você uma vez, acidentalmente, fez eles se grudarem. Você nunca conseguiu repetir isso. Se você conta que está tentando replicar o efeito estranho depende de você.
4. Escolha outro PJ que tenha elementos metálicos no corpo. Você tem medo de usar suas habilidades de magnetismo perto dele porque você já teve uma experiência ruim envolvendo Mover Metal e os olhos mecânicos de um (provavelmente ex) amigo.

Sugestão de Efeito Menor: A duração do efeito é duplicada.

Sugestão de Efeito Maior: Um item importante com a pessoa alvo é destruído.

Tiete zelosa: nível 5; vitalidade 15; inflige 5 pontos de dano.

Intromissões do Mestre com Emprega Magnetismo: Metal pode girar e dobrar de formas inesperadas. Um lapso na concentração pode fazer com que algo escorregue ou caia bem na hora errada.

Tiete devota: nível 3; vitalidade 9; inflige 3 pontos de dano.

Cativar, página 48

Tiete capaz: nível 4; vitalidade 12; inflige 4 pontos de dano.

Ofícios, página 237

Intromissões do Mestre com Empunha Duas

Armas: Com tantos golpes e cortes, é fácil de imaginar uma lâmina quebrando em duas ou uma arma saí voando da sua empunhadura.

Grau 1: Mover Metal (1 ponto de Intelecto).

Você pode exercer força em objetos metálicos dentro do alcance curto por uma rodada. Uma vez ativado, seu poder possui uma Reserva de Potência efetiva de 10, uma Margem de Potência de 1 e um Esforço de 2 (aproximadamente igual à força de um humano adulto forte e capaz) e você pode usá-lo para mover objetos de metal, empurrar objetos metálicos, e assim por diante. Por exemplo, em sua rodada, você poderia levantar e puxar um objeto de metal leve em qualquer lugar dentro do alcance até você ou mover um objeto pesado (como um móvel) a cerca de 3 m (10 pés). Este poder não possui o controle delicado para empunhar uma arma ou mover objetos com muita velocidade, então, na maioria das situações, não é uma forma de ataque. Você não pode usar essa habilidade em seu próprio corpo. Ação.

Grau 2: Repelir Metal. Ao manipular o magnetismo, você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade contra qualquer ataque recebido feito com metal. Facilitador.

Grau 3: Destruir Metal (3 pontos de Intelecto). Você instantaneamente rasga, dilacera ou explode um objeto metálico que está à vista, dentro do alcance curto, e não maior que metade do seu tamanho. Faça uma rolagem de Intelecto para destruir o objeto; A dificuldade desta tarefa é diminuída em três passos (em comparação com a quebra com força bruta). Ação.

Grau 4: Campo Magnético (4 pontos de Intelecto). Quando você desejar, um campo de magnetismo em torno de você puxa ataques de projéteis metálicos variados (como setas, balas, uma faca de metal arremessada e assim por diante) no chão. Você é imune a tais ataques por uma rodada. Você deve estar ciente de um ataque para evitá-lo. Facilitador.

Grau 5: Comandar Metal (5 pontos de Intelecto). Você remodela um item metálico conforme desejar. O item deve estar à vista e dentro do alcance curto, e sua massa não pode ser maior do que a sua. Você pode afetar vários itens ao mesmo tempo, desde que sua massa combinada esteja dentro

desses limites. Você pode fundir vários itens juntos. Você pode usar esse poder para destruir um objeto de metal (como a habilidade Destruir Metal), ou você pode embarcá-lo em outra forma desejada (grosseiramente, a menos que você tenha as perícias apropriadas de *ofícios*). Você pode então mover o novo objeto em qualquer lugar dentro do alcance. Por exemplo, você pode pegar alguns escudos metálicos, fundi-los e usar a forma resultante para bloquear uma entrada. Você pode usar essa habilidade para fazer um ataque — fazendo com que a armadura de um inimigo se comprima, tornar um item metálico em fragmentos que voam pelo o campo de batalha, e assim por diante — contra um alvo dentro do alcance curto. Independentemente da forma do ataque, é uma ação de Intelecto que causa 7 pontos de dano. Ação.

Grau 6: Diamagnetismo. Você magnetiza qualquer objeto não metálico dentro do alcance curto para que possa ser afetado por seus outros poderes. Assim, com o Mover Metal, você pode mover qualquer objeto. Com Repelir Metal, você é treinado em todas as tarefas de defesa de Velocidade, independentemente de o ataque recebido usar metal, e assim por diante. Facilitador.

EMPUNHA DUAS ARMAS

Você empunha aço com as duas mãos, pronto para enfrentar qualquer inimigo. Você luta com duas armas em corpo a corpo, às vezes chamadas de dupla empunhadura. Um guerreiro temível, rápido e forte, você acredita que a melhor defesa é um forte ataque.

Você provavelmente carrega uma arma de cada lado ou ambas cruzadas atrás de suas costas. Eles são provavelmente os seus bens mais preciosos, e você pode ter nomes para elas.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você treinou com esse personagem tanto que, se vocês dois ficam adjacente em uma luta, ambos ganham um bônus de +1 em rolagens de defesa de Velocidade.

2. Escolha outro PJ. Esse personagem sempre parece paralisar inadvertidamente



suas ações, ou pelo menos torná-las mais difíceis. Se ele estiver dentro do alcance imediato, a dificuldade de qualquer ação relacionada a esse foco é aumentada em um passo.

3. Escolha outro PJ. Você recentemente teve uma arma que sumiu e você está achando que foi ele quem pegou. Se ele fez ou não, é com ele.

4. Escolha outro PJ. Você não gostava nem um pouco dele, mas, ao conhecê-lo, você acabou se afeiçoando a ele, ao contrário do que acreditava.

Equipamentos Adicional: Você começa com uma arma leve corpo a corpo adicional.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo é intimidado e foge como a próxima ação dele.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode fazer um ataque adicional imediatamente com uma de suas armas.

Grau 1: Empunhadura Dupla Leve. Você pode usar duas armas leves ao mesmo tempo, fazendo dois ataques separados em sua vez como uma única ação. Você

permanece limitado pela quantidade de Esforço que você pode aplicar em uma ação, mas, porque você faz ataques separados, a Armadura do seu oponente se aplica a ambos. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou dano aplica-se a ambos os ataques, a menos que esteja especificamente ligado a uma das armas. Facilitador.

Grau 2: Golpe Duplo (3 pontos de Potência). Quando você usa duas armas, você pode optar por fazer só uma rolagem de ataque contra um inimigo. Se você acertar, você inflige dano com ambas as armas mais 2 pontos adicionais de dano, e porque você fez um único ataque, a Armadura do alvo é subtraída apenas uma vez. Ação.

Grau 3: Empunhadura Dupla Média. Você pode usar duas armas leves ou armas médias ao mesmo tempo (ou uma arma leve e uma arma média), fazendo dois ataques separados em seu turno como uma única ação. Esta habilidade

funciona da mesma forma que a habilidade Empunhadura Dupla Leve. Facilitador.

Grau 4: Defesa Dupla. Quando você usa duas armas, você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 5: Distração dupla (4 pontos de Velocidade). Quando você usa duas armas, o próximo ataque do seu oponente é dificultado. Como resultado, a dificuldade de sua rolagem de defesa contra esse ataque é reduzida em um passo e a dificuldade do seu próximo ataque é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 6: Demônio Rodopiante. Quando você usa duas armas, você pode atacar até seis vezes em uma rodada como uma única ação, mas você deve fazer cada ataque contra um inimigo diferente. Faça uma rolagem de ataque separado para cada ataque. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode aplicar em uma ação e, porque você faz ataques separados, a Armadura aplica-se a cada um deles. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou dano aplica-se a todos os ataques (de forma positiva ou negativa), a menos que esteja especificamente ligado a uma das armas, caso em que se aplica a apenas metade dos ataques. Facilitador.

ENFURECE-SE

O berserker é um lutador temido que não pode ser parado. Você se coloca em um frenesi de batalha uivante que pode fazer de você um terror no campo de batalha. Você pode vir de uma sociedade menos civilizada, talvez até uma tribal.

Você provavelmente usará pouca ou nenhuma armadura para não restringir sua velocidade ou manobrabilidade. Sua roupa é provavelmente simples e utilitária.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você se sente estranhamente protetor desse personagem e não quer vê-lo prejudicado.
2. Escolha outro PJ. Esse personagem conhece um segredo sobre o seu passado que está vinculado à sua habilidade de Frenesi.
3. Escolha outro PJ. A primeira vez que entrou em um frenesi você tentou salvar

um amor dele de um ataque. Você falhou, em parte por sua inexperiência.

4. Escolha outro PJ. Ele está aterrorizado com sua fúria e às vezes não pode deixar de fugir em momentos inoportunos.

Sugestão de Efeito Menor: Ao combater vários inimigos, você bate um no outro, colocando ambos fora de equilíbrio. Como resultado, trate os dois inimigos como de um nível inferior por uma rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Seu inimigo está aterrorizado com sua raiva e usa as próximas duas ações dele para fugir.

Grau 1: Frenesi (1 ponto de Intelecto).

Quando desejar, enquanto estiver em combate, você pode entrar num estado de frenesi. Enquanto estiver neste estado, você não pode usar pontos do seu grupo de Intelecto, mas ganha +1 para o sua Margem de Potência e sua Margem de Velocidade. Este efeito dura o tempo que quiser, mas termina se nenhum combate estiver ocorrendo dentro do alcance de seus sentidos. Facilitador.

Grau 2: Robusto. Você ganha 5 pontos adicionais para a sua Reserva de Potência. Esses pontos adicionais podem ser usados apenas para absorver danos. Você não pode gastá-los para aplicar Esforço nas rolagens. Facilitador.

Lutador Móvel. Você é treinado em tarefas de escalar e saltar. Facilitador.

Grau 3: Golpe Poderoso (3+ pontos de Potência). Se atacar com sucesso um alvo, você o derruba de braços além de infligir danos. O alvo deve ser de seu tamanho ou menor. Você pode derrubar um alvo maior do que você se aplicar um nível de esforço para fazê-lo (em vez de diminuir a dificuldade do ataque). Facilitador.

Lutador Desarmado. Enquanto desarmado, você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 4: Frenesi Maior (4 pontos de Intelecto). Quando desejar, enquanto estiver em combate, você pode entrar em um estado de frenesi maior. Enquanto estiver neste estado, você não pode usar pontos da sua Reserva de Intelecto, mas você ganha +2 para a sua Margem de

Intromissões do Mestre com Enfurece-se: É fácil para um furioso perder controle e atacar amigos da mesma forma que inimigos.

Potência e sua Margem de Velocidade. Este efeito dura o tempo que quiser, mas termina se nenhum combate estiver ocorrendo dentro do alcance de seus sentidos. Você pode usar essa habilidade ou sua habilidade de Frenesi de primeiro grau, mas você não pode usar as duas ao mesmo tempo. Facilitador.

Grau 5: Ataque e Ataque Novamente.

Em vez de conceder danos adicionais ou um efeito menor ou maior, um 17 natural ou superior em sua rolagem de ataque permite que você tenha a opção de fazer imediatamente outro ataque. Facilitador.

Grau 6: Resistente e Rápido. Você ganha 6 pontos adicionais para a sua Reserva de Potência e 6 pontos adicionais para sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

ENTRETÉM

Você é um animador: um cantor, dançarino, poeta, contador de histórias ou algo parecido. Você se apresenta para o benefício de outros. Naturalmente carismático e talentoso, você também estudou para dominar sua arte. Você conhece todos os velhos poemas, canções, piadas e histórias, e você também é especializado em criar coisas novas.

Você provavelmente usa roupas extravagantes ou pelo menos de moda e usa cosméticos, tatuagens ou penteados para efeitos dramáticos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem é o seu pior crítico. Suas habilidades para ajudar ou inspirar os outros não funcionam para ele.
2. Escolha outro PJ. Ele parece realmente aproveitar suas tentativas de entreter, e isso traz o artista em você. Cabe a esse personagem se sua apreciação é real ou se ele é apenas educado.
3. Escolha outro PJ. Ele é tão inspirado e colocado à vontade por suas histórias ou outras formas de entretenimento quando você usa Leveza que ganha +2 em suas rolagens de recuperação (em vez de +1).
4. Escolha outro PJ. Esta pessoa conhece o segredo de uma das suas formas favoritas de entretenimento. Você se preocupa constantemente com o fato dele roubá-la

ou revelá-la.

Equipamento Adicional: Você começa com um instrumento musical ou outras ferramentas necessárias para se apresentar.

Sugestão de Efeito Menor: Você encanta o alvo, que permanece encantado enquanto você foca toda a sua atenção em mantê-lo assim.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo está para sempre favoravelmente disposto para com você.

Grau 1: Leveza. Através do espírito, do charme, do humor e da graça, você é treinado em todas as interações sociais, além das que envolvem coerção ou intimidação. Durante os repousos, você coloca amigos e companheiros tão à vontade que eles ganham +1 em nas rolagens de recuperação deles. Facilitador.

Grau 2: Inspiração. Através de histórias, músicas, arte ou outras formas de entretenimento, você inspira seus amigos. Depois de passar vinte e quatro horas com você, uma vez por dia, cada um de seus amigos pode diminuir a dificuldade de uma tarefa em um passo. Este benefício está funcionando enquanto você permanece na companhia do amigo. Ele termina se você sair, mas retoma se você retornar à companhia do amigo dentro de vinte e quatro horas. Se você deixar a companhia do amigo por mais tempo do que isso, você deve passar mais vinte e quatro horas juntos para reativar o benefício. Facilitador.

Grau 3: Conhecimento. Suas histórias e músicas contêm verdade. Você é treinado em duas áreas de conhecimento de sua escolha. Facilitador.

Grau 4: Calmo (3 pontos de Intelecto).

Através de piadas, músicas ou outras artes, você impede um inimigo vivo de atacar alguém ou qualquer coisa por uma rodada. Ação.

Grau 5: Assistência Capaz. Quando você ajuda alguém com uma tarefa, você sempre reduz a dificuldade da tarefa em um passo, independentemente da sua própria habilidade nessa tarefa. Facilitador.

Intromissões do

Mestre com Entertém:

Falhar em entreter pode ser pior que nem ter tentado, conforme você frequentemente acaba incomodando ou ofendendo a audiência. Instrumentos musicais quebram, tintas secam em seus potes, e as palavras para um poema ou música, uma vez esquecidas, nunca retornam.

Barreira, página 35

Intromissões do Mestre com Especializou-se em Armamento: *Armas quebram. Armas podem ser roubadas. Armas podem ser derrubadas ou forçadas para fora de sua mão.*

Grau 6: Mestre Animador. Sua habilidade Inspiração funciona de forma mais eficaz, permitindo que seus amigos diminuam a dificuldade de uma tarefa em dois passos em vez de um passo. Facilitador.

ESPECIALIZOU-SE EM ARMAMENTO

Você trabalhou muito e duramente com um tipo particular de arma: espadas, machados, adagas, chicotes ou o que você escolher. Assim, você é um espadachim, um mestre do machado, um amante de facas, ou o que for apropriado para a arma escolhida. Um mestre da rapieira é diferente de um mestre do martelo de guerra.

Você pode usar um símbolo — um distintivo, um alfinete, uma tatuagem, um amuleto, certas cores, e assim por diante — o que indica a escola na qual você treinou, o estilo de luta que dominou ou o nome do seu mentor. Sua arma é quase certamente sua melhor posse. Não só é bem cuidada e de alta qualidade, mas você provavelmente a mantém em uma bainha bonita, arnês, cinto, estojo ou algo parecido.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem mostra potencial no uso de sua arma. Você gostaria de treiná-lo, mas você pode não estar necessariamente qualificado para ensinar (isso depende de você) e ele talvez não esteja interessado (isso depende dele).
2. Escolha outro PJ. Se ele está dentro do alcance imediato quando você está lutando, às vezes ele ajuda, e às vezes ele atrapalha acidentalmente (50% de chance de qualquer maneira, determinado a cada luta). Quando ele ajuda, você ganha +1 para todas as rolagens de ataque. Quando ele atrapalha, você sofre uma penalidade de -1 para rolagens de ataque.
3. Escolha outro PJ. Você salvou a vida dele e ele claramente se sente em dívida com você. Você deseja que ele não faça isso; tudo era apenas parte do seu trabalho.
4. Escolha outro PJ. Esta pessoa recentemente zombou da sua forma de combate. Como você lida com isso (se for o caso) depende de você.

Equipamento Adicional: Você possui uma arma de alta qualidade à sua escolha.

Habilidades de Armamento: Se você conjura magias ou tem habilidades

igualmente amplas, seus ataques sempre se parecem com sua arma escolhida. Então uma explosão de força parece ser uma grande arma feita de força. Essas alterações não alteram nada além da aparência dos efeitos. Como outro exemplo, [Barreira](#) se torna uma parede de lâminas giratórias de energia. Essa alteração altera a habilidade de tal forma que não é uma barreira sólida, mas sim inflige 1 ponto de dano a qualquer pessoa que a toca e 4 pontos de dano a quem passar por ela.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo está tão deslumbrado com a sua perícia que fica atordoado por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Faça um ataque adicional imediatamente com sua arma como parte de seu turno.

Grau 1: Mestre com Arma. Você causa 1 ponto adicional de dano com a arma escolhida. Facilitador.

Grau 2: Defesa com Arma. Enquanto sua arma escolhida estiver na sua mão (ou mãos), você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Ataque Rápido (3 pontos de Velocidade). Uma vez por rodada, você pode fazer um ataque adicional com a arma escolhida. Facilitador.

Grau 4: Nunca Se Atrapalha. Se você rolar 1 natural ao atacar com sua arma escolhida, você pode ignorar ou contrariar a [intromissão do Mestre](#) para esta rolagem. Você nunca pode ser desarmado da sua arma escolhida, nem a deixará cair acidentalmente. Facilitador.

Grau 5: Maestria Extrema (4 pontos de Potência). Ao usar a arma escolhida, você pode re-rolar qualquer rolagem de ataque que desejar e pegar o melhor entre os dois resultados. Facilitador.

Grau 6: Causador de Danos. Você causa 2 pontos adicionais de dano com a arma escolhida. Isso é somado ao dano da habilidade Mestre com Arma, dando-lhe

Intromissão do Mestre, página 212



um total de 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Causador da Morte (5 pontos de Potência). Se acertar um inimigo de nível 3 ou inferior com sua arma escolhida, você mata o alvo instantaneamente. Ação.

ESPECIALIZOU-SE EM DEFESA

Proteger-se é, obviamente, importante em situações perigosas e você é particularmente bom nisso. Cauteloso e prudente, você aprendeu técnicas para se defender contra todos os tipos de ataques, tanto físicos como mentais. O vencedor é muitas vezes a última pessoa em pé e você fez tudo o que pôde para garantir que essa pessoa será você.

Você carrega um escudo e provavelmente usa a melhor armadura que pôde encontrar.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem te protegeu de danos recentemente e você se sente em dívida com ele por salvar sua vida.
2. Escolha outro PJ. Ele acha que você é uma pessoa incrivelmente egoísta, talvez com base em sua crença de que você sempre busca se proteger primeiro.
3. Escolha outro PJ. Vocês lutaram uma

vez em lados opostos de um combate.

4. Escolha outro PJ. Este personagem parece ser uma mau agouro para você. Sempre que ele estiver ao seu lado, a dificuldade de suas tarefas de defesa é aumentada em um passo. No entanto, você é o oposto dele — quando você está ao lado dele, a dificuldade das tarefas de defesa dele é diminuída em um passo.

Equipamentos Adicionais: Você tem um escudo.

Sugestão de Efeito Menor: Você ganha um bônus de +1 em rolagens de defesa de Velocidade por uma rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Você ganha um bônus de +2 em rolagens de defesa de Velocidade por uma rodada.

Grau 1: Mestre do Escudo. Quando usa um escudo, além do recurso que lhe dá (diminuindo a dificuldade das tarefas de defesa de Velocidade em um passo), você pode atuar como se fosse treinado em tarefas de defesa de Velocidade. No entanto, em qualquer rodada em que você use esse benefício, a dificuldade de seus ataques é aumentada em um passo. Facilitador.

Intromissões do Mestre com Especializou-se em Defesa: Escudos quebram com um acerto, assim como armas usadas para aparar. Correias da armadura quebram.

Grau 2: Robusto. Você é treinado nas tarefas de defesa de Potência. Facilitador.

Especialista em Armaduras. Quando usa alguma armadura, você reduz o custo da Velocidade para usar a armadura em 1. Facilitador.

Grau 3: Esquivar e Resistir (3 pontos de Velocidade). Você pode re-rolar qualquer uma de suas rolagens de defesa de Potência, Velocidade ou Intelecto e usar o melhor entre os dois resultados. Facilitador.

Grau 4: Torre de Vontade. Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto. Facilitador.

Mestre com Armadura. Quando usa alguma armadura, você reduz o custo da Velocidade para usar a armadura em 1. Facilitador.

Grau 5: Nada além de Defender. Se não fizer nada no seu turno além de se defender, você é especializado em todas as tarefas de defesa por uma rodada. Ação.

Grau 6: Mestre em Defesa. Toda vez que tiver sucesso em uma tarefa de Defesa de Velocidade, você pode fazer um ataque imediatamente contra seu inimigo. Seu ataque deve ser do mesmo tipo (arma corpo a corpo, arma à distância ou desarmado) como o ataque do qual se defende. Se você não possui um tipo adequado de arma preparada, não pode usar essa habilidade. Facilitador.

ESPECIALIZOU-SE EM ENXAMES

Insetos. Ratos. Morcegos. Mesmo pássaros. Você domina um tipo de criatura pequena, e eles respondem à você em número. É uma habilidade estranha — como já foi lhe dito muitas vezes — mas você viu os benefícios dentro e fora da batalha, e a aceitou completamente.

Suas vestes provavelmente tem alguma marca de suas predileções. As criaturas aleatórias do seu tipo escolhido, por vezes, sobrem sobre você, mesmo quando você não as chama intencionalmente.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Essa pessoa parece ter medo de suas criaturas e tem um olhar atento sobre você.

2. Escolha outro PJ. Suas criaturas são atraídas por essa pessoa por razões que você não consegue entender.

3. Escolha outro PJ. Você está em dívida com esse personagem por um ato de bondade no passado.

4. Escolha outro PJ. Este personagem tem uma marca de nascença, uma verruga ou outra característica estranhamente moldada que lembra suas criaturas. Isso significa alguma coisa?

Sugestão de Efeito Menor: O enxame fica particularmente volumoso e irritado, e todos dentro dele sofrem 1 ponto de dano nesta rodada.

Sugestão de Efeitos Maior: Todos dentro do enxame sofrem 3 pontos de dano nesta rodada.

Grau 1: Influenciar Enxame (1 ponto de Intelecto). Suas criaturas dentro do alcance curto não prejudicam você ou aqueles que você designa como aliados por uma hora. Ação para iniciar.

Grau 2: Controlar Enxame (2 pontos de Intelecto). Suas criaturas no alcance curto fazem o que você telepaticamente manda durante dez minutos. Mesmo insetos comuns (nível 0) em números suficientemente grandes podem se amontoar sobre uma única criatura e modificar a dificuldade das tarefas em um passo em detrimento dela. Ação para iniciar.

Grau 3: Armadura Viva (4 pontos de Intelecto). Se estiver em um local onde é possível que suas criaturas venham, você chama um enxame ao seu redor por uma hora. Eles rastejam sobre seu corpo ou voam em torno de você em uma nuvem. Durante este tempo, a dificuldade das tarefas de defesa da Velocidade é diminuída de um passo e você ganha +1 para Armadura. Ação para iniciar.

Grau 4: Chamar Enxame (4 pontos de Intelecto). Se estiver em um local onde é possível que suas criaturas venham, você chama um enxame deles por uma hora. Durante esta hora, eles fazem o que você comandar telepaticamente enquanto estiverem dentro de um alcance longo. Elas

Intrmissões do Mestre com Especializou-se em Enxames: *Você pode pensar que tem controle perfeito da mente de suas criaturas, mas nem sempre é assim que as coisas funcionam. Conexões telepáticas quebram. Um enxame recebe um sinal incorreto. Ferroadas ou mordidas acidentais ocorrem.*

podem se acumular e modificar qualquer ou todas as dificuldades da tarefa dos oponentes em um passo em detrimento deles. Enquanto as criaturas estão no alcance longo, você pode falar com elas telepaticamente e perceber através dos sentidos delas. Ação para iniciar.

Grau 5: Companheiro. Você ganha um espécime especial como um companheiro constante. É de nível 4, provavelmente do tamanho de um cão pequeno, e segue seus comandos telepáticos. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes de sua criatura e você provavelmente fará jogadas para ela em combate ou quando for preciso. O companheiro age no seu turno. Se o seu companheiro morre, você pode caçar na natureza por 1d6 dias para encontrar um novo companheiro. Facilitador.

Grau 6: Enxame Mortal (6 pontos de Intelecto). Se estiver em um local onde é possível que suas criaturas venham, você chama um enxame delas por dez minutos. Durante este tempo, elas fazem como você telepaticamente comandar desde que estejam dentro de um alcance longo. Elas podem se acumular e modificar as dificuldades dos testes de cada um dos adversários em um passo em detrimento deles, ou pode concentrar o enxame e atacar todos os adversários dentro do alcance imediato um do outro (todos dentro de um alcance longo de você). O enxame atacante inflige 4 pontos de dano. Enquanto as criaturas estão no alcance longo, você pode falar com elas telepaticamente e perceber através dos sentidos delas. Ação para iniciar.

EXISTE EM DOIS LUGARES AO MESMO TEMPO

Um dia, você olhou para um espelho ou outra superfície reflexiva e percebeu que a reflexão não correspondia perfeitamente aos seus movimentos. Depois de algum tempo, a imagem ficou livre daquela superfície e onde havia um, agora haviam dois.

Você tem uma sósia, uma duplicata que você pode chamar à existência quando desejar. Esta duplicata pode ser uma

peculiaridade da sua natureza, provocada pela exposição à energia estranha ou a uma tecnologia pouco entendida. Então, novamente, esse outro pode surgir de outra realidade, uma linha do tempo ramificada que pode ser semelhante ou bastante diferente da sua. Claro, a cópia poderia simplesmente ser uma manifestação de sua vontade em uma nuvem de nanites que assumem sua forma quando você as ordena. Seja qual for o motivo da sua habilidade, você pode chamar a cópia e estar em dois lugares ao mesmo tempo.

Sua duplicata é sua gêmea. Ela compartilha mais do que sua aparência. Duplica seus maneirismos, jeito de falar, expressões e hábitos. Na verdade, você tem outro você.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem considera o seu talento desconcertante e perturbador. Para ele, a dificuldade de qualquer tarefa feita para ajudar sua duplicata é aumentada em um passo.
2. Escolha outro PJ. Este personagem parece convencido de que você é realmente um par de gêmeos idênticos sem poderes reais.
3. Escolha outro PJ com um companheiro. O parceiro deste PJ parece ter um relacionamento incomum com a sua duplicata.
4. Escolha outro PJ. Vocês costumavam se encontrar nos mesmos círculos sociais e se conheciam, mas vocês nunca tinham sido apresentados.

Quatro Mãos São Melhores do Que

Duas: Quando você e sua duplicata trabalham juntos para completar uma tarefa, a dificuldade dessa tarefa é diminuída em um passo (se a cooperação for útil).

Sugestão de Efeito Menor: Para o seu alvo, a dificuldade da próxima tarefa que envolve você ou a sua duplicata antes do final da próxima rodada é aumentada em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: Você tem um recurso na próxima rolagem que você fizer dentro da próxima hora.

Grau 1: Duplicata (2 pontos de Potência).

Você faz aparecer uma duplicata de si mesmo em qualquer ponto que possa ver

O nível de uma criatura determina seu número alvo, vitalidade e dano, a menos que descrito o contrário. Então, um companheiro de nível 4 tem um número alvo de 12 e uma vitalidade de 12, e inflige 4 pontos de dano.

Enxames não tem normalmente estatísticas de jogo, mas se forem necessárias, um enxame típico é de nível 2. Somente ataques que afetam uma área grande afetam um enxame.

Intromissões do Mestre com Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo: Perceber o mundo de dois lugares diferentes pode ser desorientante e causar vertigem momentânea, náusea ou confusão.

dentro do alcance curto. A duplicata não tem roupas ou pertences quando aparece. A duplicata é um PNJ de nível 2 com 6 de vitalidade. A duplicata obedece seus comandos e faz como você a mandar. A duplicata permanece até você descartá-la usando uma ação ou até que seja morta. Quando a duplicata desaparece, deixa para trás tudo o que estava vestindo ou carregando. Se a duplicata desaparecer porque foi morta, você leva 4 pontos de dano que ignoram a Armadura e perde sua próxima ação. Ação para iniciar.

Grau 2: Compartilhar Sentidos. Enquanto a sua duplicata existir e estiver dentro de 2 km (1 milha), você sabe tudo o que ela experimenta e pode se comunicar com ela telepaticamente. Facilitador.

Grau 3: Duplicata Superior (2 pontos de Potência). Quando usa sua habilidade Duplicata, você pode criar uma duplicata superior em vez de uma duplicata normal. Uma duplicata superior é um PNJ de nível 3 com 15 de vitalidade. Facilitador.

Grau 4: Transferência de Danos. Quando você ou a sua duplicata sofrerem danos,

você pode transferir 1 ponto de dano de um para o outro, desde que você e sua duplicata estejam dentro de 2 km (uma milha) um do outro. Facilitador.

Grau 5: Esforço Coordenado (3 pontos de Intelecto). Quando você e sua duplicata atacam a mesma criatura, você pode optar por fazer uma rolagem de ataque com um recurso. Se acertar, você inflige dano com ambos os ataques e trata os ataques como se fossem só um ataque com a finalidade de subtrair a Armadura do dano. Ação.

Duplicata Resiliente. Aumente a vitalidade das duplicatas que cria em 5.

Grau 6: Multiplicidade (6 pontos de Potência). Esta habilidade funciona como Duplicata, exceto que você pode criar duas duplicatas. Ação para iniciar.

EXISTE PARCIALMENTE FORA DE FASE

Você tem a habilidade de mudar seu estado de fase. Na verdade, você está sempre um pouco fora de fase, dando-lhe uma translucidez fantasmagórica. Se concentrando, você pode passar a mão através de um objeto sólido, permitir que

Intromissões do Mestre com Existe Parcialmente Fora de Fase: *Perder seu controle no estado de fase atual poderia enviar você em outra dimensão por um tempo. Pessoas podem ficar em pânico se eles verem alguém que parece fantasmagórico.*



Erbes

um objeto sólido passe inofensivamente através de você, ou literalmente atravessar paredes. No entanto, mudar e sair de estados de fase diferentes requer força de vontade extrema e pode ser desgastante mentalmente.

Você pode fazer de tudo para demonstrar uma aparência translúcida usando roupas límpidas e ondulantes, ou, dependendo da sua personalidade, você pode fazer exatamente o contrário.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você conheceu esse personagem por um tempo e ele ajudou você a controlar seus estados de fase.
2. Escolha outro PJ. Algum tempo em seu passado, ele teve uma experiência devastadora saindo de fase. Se ele decide falar sobre isso depende dele.
3. Escolha outro PJ. Você acidentalmente moveu sua mão diretamente através dele. Foi claramente uma experiência desconcertante para vocês dois.
4. Escolha outros dois PJs. Ambos realmente querem sair de fase e tem incomodado você sobre isso. Mas você não está convencido de que eles sabem o que essa frase significa.

Sugestão de Efeito Menor: Enquanto estiver fora de fase, você também ganha +1 para todas as rolagens de defesa de Velocidade.

Sugestão de Efeitos Maior: Enquanto estiver fora de fase, você também é invisível.

Grau 1: Passar Por Paredes (2 pontos de Intelecto). Você pode passar lentamente através de barreiras físicas a uma taxa de 3 cm (1 polegada) por rodada (mínimo de uma rodada para passar por qualquer barreira). Você não pode agir (além de se mover) ou perceber qualquer coisa até você passar completamente pela barreira. Você não pode passar por barreiras de energia. Ação.

Grau 2: Fase Defensiva (2 pontos de Intelecto). Você pode mudar sua fase para que alguns ataques passem por você de forma inofensiva. Durante os próximos dez minutos, a dificuldade de todas as tarefas de defesa de Velocidade é reduzida em um passo, mas durante este tempo você perde

qualquer benefício da armadura que usa. Ação para iniciar.

Grau 3: Ataque em Fase (3 pontos de Intelecto). O ataque que você faz neste turno ignora a Armadura do inimigo. A habilidade funciona para qualquer tipo de ataque que você use (corpo a corpo, à distância, energia, etc.). Facilitador.

Grau 4: Fantasma (4 pontos de Intelecto). Durante os próximos dez minutos, você é treinado em tarefas de furtividade. Durante este tempo, você pode mover-se através de barreiras sólidas (mas não barreiras de energia) a uma taxa de 30 cm (1 pé) por rodada e pode perceber enquanto está em fase dentro de uma barreira ou objeto, o que permite espiar através das paredes. Ação para iniciar.

Grau 5: Intocável (6 pontos de Intelecto). Você muda seu estado de fase para o próximo minuto para que não possa afetar ou ser afetado pela matéria ou energia normal. Somente ataques mentais e habilidades, energias ou dispositivos transdimensionais especiais podem afetá-lo, mas você também não pode atacar, tocar ou afetar qualquer coisa. Ação para iniciar.

Grau 6: Ataque em Fase Aprimorado (5 pontos de Intelecto). Esta habilidade funciona como a habilidade de Ataque em Fase de terceiro grau, exceto que seu ataque também interrompe os sinais vitais do inimigo, causando 5 pontos adicionais de dano. Facilitador.

EXPLORA ÁGUAS PROFUNDAS

Você não tem nada a temer das profundezas. Você sempre foi um bom nadador, capaz de prender a respiração mais tempo do que qualquer outra pessoa, nadar na água durante o tempo que quisesse e mergulhar mais profundamente nas águas escuras do que seus amigos, tudo sem se cansar muito. As profundezas que você explora tão livremente abrigam muitos segredos e as águas que o abrigam se tornaram parte de quem você é, uma extensão da sua identidade.

Quando você se preocupa em usar

Intromissões do Mestre com Explora Águas Profundas: *Gastar muito tempo embaixo da água pode deixar você mais suscetível à desidratação e exaustão quando explorando ambientes áridos.*

roupas, você prefere roupas confortáveis e justas que ficam perto de sua pele e não prejudiquem sua mobilidade.

As habilidades concedidas por este foco podem resultar de equipamentos especiais que você fez ao longo do percurso, transformações estranhas que começaram quando você nadou pela primeira vez nos lugares mais profundos e mais sombrios, ou simplesmente uma expressão de um dom ou herança incomum.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem quase se afogou enquanto o seguia em uma de suas expedições debaixo d'água. Depende dele se ele confia em você nesse ambiente novamente.
2. Escolha outro PJ. Ele sabe algo sobre o seu passado que você deseja que não tivesse descoberto.
3. Escolha outro PJ. Você acha que ele suspeita que você estava envolvido com piratas ou outros criminosos. Se você estava ou não depende de você.
4. Escolha outro PJ. Ele não pode nadar muito bem e teme a água aberta. Você acredita que pode ajudá-lo a superar essas questões, se ele estiver disposto a deixar você fazê-lo.

Equipamento Adicional: Você tem um dispositivo especial que, quando instalado na sua boca, permite respirar debaixo d'água. O dispositivo funciona por até quatro horas por vez, após o qual você deve esperar quatro horas antes de poder usá-lo novamente.

Habilidades Aquáticas: Se você exercer poderes que normalmente usariam força ou outra energia, eles usam água ou gelo. Por exemplo, uma explosão de energia pode criar uma onda de água que cai sobre seu alvo.

Além disso, se desejar, você pode trocar uma habilidade obtida por seu tipo por a seguinte.

Criar água (2 pontos de Intelecto). Você faz com que água flua de um ponto no chão que você possa ver. A água flui desse ponto por um minuto, criando cerca de 4 litros (1 galão) até o momento em que para.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tomar uma ação extra. Você pode usar essa ação apenas para mover ou executar uma atividade relacionada ao movimento.

Sugestão de Efeito Maior: A dificuldade de qualquer ação de defesa de Velocidade que você toma antes do final da próxima rodada é reduzida em um passo.

Grau 1: Mergulhador. Você pode mergulhar de forma segura na água a partir de alturas de até 30 m (100 pés) e você pode suportar pressão quando em água de até 30 m (100 pés) de profundidade. Facilitador.

Segurar a Respiração. Você pode prender a respiração por até cinco minutos. Facilitador.

Nadador treinado. Enquanto estiver debaixo d'água, você é treinado em tarefas de escapar, percepção, furtividade e nadar, bem como em tarefas para identificar criaturas aquáticas e geografia. Facilitador.

Grau 2: Olhos Ajustados. Você pode ver em luz muito fraca como se fosse luz brilhante. Você pode ver na escuridão total como se fosse uma luz muito fraca. Facilitador.

Resistir aos Perigos Subaquáticos. Seja se você está resistindo às águas esmagadoras de explorar as profundezas ou uma picada de um peixe venenoso, a dificuldade de todas as ações de defesa enquanto submerso em água é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 3: Combate Aquático. Você ignora penalidades por qualquer ação (incluindo lutar) em ambientes subaquáticos. Facilitador.

Condicionamento Atlético. Você adiciona 1 ponto a sua Reserva de Potência e a sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Grau 4: Nadador Ágil. Você é treinado em todas as ações de defesa enquanto está subaquático. Facilitador.

Nadar (1+ pontos de Intelecto). Você pode nadar como um peixe através de água ou líquido similar durante uma hora. Para cada nível de esforço aplicado, você pode prolongar a duração em uma hora. Você nada cerca de 16 km (10 milhas) por hora, e não é afetado por correntes de água. Ação para iniciar.

Grau 5: Comunicação (2 pontos de Intelecto). Você pode transmitir um conceito básico ou fazer uma pergunta

simples para uma criatura que mora embaixo d'água e não pode falar ou entender seu idioma e a criatura pode lhe fornecer uma resposta básica. Ação.

Elusivo (2 pontos de Velocidade). Quando você tiver sucesso em uma ação de defesa de Velocidade, você ganha imediatamente uma ação. Você pode usar essa ação apenas para se mover. Facilitador.

Grau 6: Guia de Águas Profundas.

Enquanto estiver subaquático, qualquer criatura que você escolher que pode ver você tem um recurso nas tarefas de natação. Facilitador.

Mestre das Águas Profundas. Enquanto estiver subaquático, sua Margem de Potência, Margem de Velocidade e Margem de Intelecto aumentam cada uma em 1. Facilitador.

Adaptação à Água. Você pode respirar água tão facilmente quanto você respira ar. Facilitador.

EXPLORA LUGARES OSCUROS

Você explora ruínas amaldiçoadas, locais misteriosos dos tempos antigos,

masmorras profundas, cavernas escuras e lugares semelhantes, treinado em tais atividades por aqueles que vieram antes de você. Você é o arquétipo do caçador de tesouro, catador e buscador de coisas perdidas. Você gasta tanto do seu tempo no escuro que se adapta lentamente a ele, quase se tornando uma criatura da escuridão. Mesmo em áreas civilizadas, você prefere se manter as sombras.

Provavelmente, você usa roupas escuras para ajudá-lo a se misturar na escuridão. Por outro lado, pode usar roupas e equipamentos prudentes porque você tem negócios sérios e perigosos para cuidar no escuro.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem tem sido seu parceiro de aventura em expedições anteriores e vocês dois trabalham tão bem juntos que os dois ganham +1 para qualquer rolagem de dado quando colaboram na mesma tarefa, lutam com o mesmo inimigo, e assim por diante.
2. Escolha dois outros PJs. Você acha que uma vez os viu através de um buraco da fechadura fazendo algo ilegal. Você

Intromissões do Mestre com Explora Lugares Oscuros: *De vez em quando itens caem de bolsos ou sacolas no escuro, para nunca mais serem encontrados novamente — ou, pelo menos, não por quem os perdeu.*



pode escolher se deve ou não compartilhar essa informação. Os personagens podem escolher se era realmente eles (poderia ter sido nenhum deles, um, ou ambos), e eles podem ou não compartilhar essas informações em troca.

3. Escolha outro PJ. Esta pessoa sempre parece ouvi-lo, não importa quão furtivo você tente ser.

4. Escolha outro PJ. Ele é tão barulhento em tudo o que faz que você se sente obrigado a tentar ajudá-lo a aprender a se mover mais silenciosamente pelo mundo. Se ele está ou não interessado depende dele.

Equipamento Adicional: Você carrega uma mochila de explorador com corda, rações para dois dias, um saco de dormir e outras ferramentas necessárias para a sobrevivência ao ar livre.

Habilidades Sombrias: Se você tem outras habilidades manifestas (feitiços, poderes psiônicos ou similares), elas quase não produzem som e qualquer exibição visual que elas produzam é sombria e escura. Essas alterações não alteram nada além da aparência dos efeitos. Um **Lampejo** é uma explosão silenciosa de sombras, uma **Barreira** é uma massa de tufos sombrios, e assim por diante.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo também está atordoado por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada em um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo também fica atordoado e perde o próximo turno.

Grau 1: Explorador Treinado. Você é treinado em tarefas de procurar, escutar, escalar, equilíbrio e saltar. Facilitador.

Grau 2: Infiltrador Treinado. Você é treinado em abrir fechadura e manipulação de dispositivos. Facilitador.

Olhos Ajustados. Você pode ver em luz muito fraca como se fosse luz brilhante. Você pode ver a escuridão total como se fosse luz muito fraca. Facilitador.

Grau 3: Cliente Escorregadio. Você é treinado para escapar de amarras, ajustar-se em espaços apertados e outras tarefas de contorcionismo. Graças à sua

experiência, você também é treinado em tarefas de defesa de Velocidade enquanto usa armadura leve ou sem armadura. Facilitador.

Grau 4: Resiliente. Nas suas explorações de lugares escuros, você esteve exposto a todo tipo de coisas terríveis e está desenvolvendo uma resistência geral. Você ganha +1 para a Armadura e é treinado nas tarefas de defesa de Potência. Facilitador.

Grau 5: Explorador Escuro. Você ignora as penalidades por qualquer ação (incluindo lutar) em luz muito fraca ou em espaços apertados. Combinado com sua habilidade Olhos Ajustados, você pode agir sem penalidade mesmo na escuridão total. Você também é treinado em tarefas furtivas enquanto estiver em pouca luz ou sem luz. Facilitador.

Grau 6: Ataque Cegante (3 pontos de Velocidade). Se você tem uma fonte de luz, pode usá-la para fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo. Se for bem sucedido, o ataque não causa nenhum dano, mas o alvo fica cego por um minuto. Ação.

FALA COM MÁQUINAS

Desde que você era jovem, você tinha afinidade pelas máquinas. Parecia quase como se estivesse falando com elas.

Você estava. Você tem a habilidade de usar seu cérebro orgânico como um computador, interconectando-se “sem fio” com qualquer dispositivo eletrônico. Você pode controlá-los e influenciá-los de maneira que outros não podem. Os computadores são seus amigos e companheiros. Você também aprendeu a reparar máquinas de todos os tipos porque se melhor elas funcionarem, melhor você funciona também.

Você provavelmente usa um cinto de ferramenta cheio de vários implementos e os óleos de máquinas mancham suas roupas e as pontas dos dedos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem parece ter um relacionamento terrível com as máquinas — ou pelo menos com as máquinas com as quais você se comunica. Se ele estiver ao lado de uma máquina com

Lampejo, página 34

Barreira, página 35

Intromissões do Mestre com Fala com Máquinas: Às vezes máquinas dão problema ou agem imprevisivelmente. Além disso, muitas pessoas veem alguém que se comunica tão bem com máquinas como se fosse um bruxo — ou pelo menos como um indivíduo perigoso.

a qual você interage de forma amigável, essa máquina é tratada de todas as maneiras como sendo um nível inferior ao normal (a menos que isso beneficie você ou ele, caso em que o nível não muda).

2. Escolha outro PJ. Ele parece especialmente preocupado com você, embora isso possa ser apenas sua percepção.

3. Escolha outro PJ. Ele tem uma máquina pequena entre seus equipamentos, mas não lhe dá detalhes sobre ela ou deixa você vê-la.

4. Escolha outro PJ. Você sabe que esse personagem conhece um segredo incriminador ou embaraçoso sobre você e você espera que ele não o revele.

Equipamento Adicional: Uma bolsa de ferramentas pequenas.

Sugestão de Efeito Menor: A duração da influência ou controle é dobrada.

Sugestão de Efeito Maior: A duração da influência ou controle torna-se de vinte e quatro horas.

Grau 1: Afinidade com Máquinas. Você é treinado em todas as tarefas envolvendo máquinas elétricas. Facilitador.

Ativação Distante (1 ponto de Intelecto). Você pode ativar ou desativar qualquer máquina que você possa ver dentro do alcance curto, mesmo que normalmente precise tocar ou operar manualmente o dispositivo. Para usar essa habilidade, você deve entender a função da máquina, deve ser de seu tamanho ou menor e não pode estar conectada a outra inteligência (ou ser inteligente). Ação.

Grau 2: Poder de Persuasão (2 pontos de Intelecto). Você aumenta a potência ou a função de uma máquina para que ela funcione em um nível superior ao normal por uma hora. Ação para iniciar.

Encantar Máquina (2 pontos de Intelecto). Você convence uma máquina não inteligente a “gostar” de você. Uma máquina que gosta de você fica 50 por cento menos propensa a funcionar se a referida função te causaria danos. Assim, se um inimigo tenta detonar uma bomba perto de você controlada por um detonador que gosta de você, há uma chance de 50 por cento de que não irá explodir. Ação para iniciar.

Grau 3: Interface Inteligente (3 pontos de Intelecto). Você pode falar telepaticamente com qualquer máquina inteligente dentro de um alcance longo. Além disso, você é treinado em todas as interações com máquinas inteligentes. Tais máquinas e autômatos que normalmente nunca se comunicariam com um ser humano podem falar com você. Facilitador.

Grau 4: Companheiro Máquina. Você cria uma máquina animada, inteligente e de nível 3 que acompanha você e atua conforme você comanda. Se a máquina for destruída, leva um mês para criar uma nova. Facilitador.

Combatente de Robôs. Ao lutar contra um autômato ou máquina inteligente, você é treinado em ataques e defesa. Facilitador.



Grau 5: Coleta de Informações (5 pontos de Intelecto). Você fala telepaticamente com qualquer ou todas as máquinas dentro de 2 km (1 milha). Você pode fazer uma pergunta básica sobre elas mesmas ou qualquer coisa que aconteça perto delas e receber uma resposta simples. Por exemplo, enquanto estiver em uma área com muitas máquinas, você poderia perguntar “Onde está o urso furioso?” E se a criatura estiver a dois km (uma milha) de você, uma ou mais máquinas provavelmente fornecerão a resposta. Ação.

Grau 6: Controlar Máquina (6 pontos de Intelecto). Você pode controlar as funções de qualquer máquina, inteligente ou não, dentro do alcance curto. Este efeito dura dez minutos. Ação.

FALA PELA TERRA

Você não apenas fala pela terra, também a protege e as criaturas e florestas naturais que ela suporta. Nesse sentido, você é o campeão da terra. Você pode ser parte de um sacerdócio antigo de alguns poucos que são capazes de e comunicar com os espíritos da natureza e que invocam a magia da floresta, da lua, da tempestade e da besta. Em particular, você sabe como certas árvores de longa data são condutoras da magia deste mundo. Quando o raio cai do céu, fogo trepida ou a terra treme, essas árvores mais antigas canalizam essa fúria elementar em si mesmas. Um evento pode queimar um membro ou destruir a casca, mas a energia contida dentro da árvore torna-se parte da magia da terra — magia que você, por sua vez, aproveita.

Como orador da terra, você provavelmente usa roupas ásperas e rústicas que mostram pouca preocupação pelo estilo. Na maioria das vezes, cobrir-se em cheiros naturais para evitar que seu perfume assuste a vida selvagem é mais importante do que tomar banho para ser apresentável a outros humanos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você encontrou esse personagem inconsciente na floresta sem lembrança de como ele chegou lá. Sem sua ajuda, ele provavelmente teria morrido naquele ambiente.
2. Escolha um ou mais PJs diferentes que

não sejam de uma região selvagem. Você decidiu que irá orientá-los a se tornarem mais apreciadores da terra e sua beleza natural.

3. Escolha outro PJ. Mais frequentemente do que o normal, esse personagem é acidentalmente chamuscado, enganchado, mordido ou capturado de alguma maneira quando você usa uma das suas habilidades especiais.

4. Escolha outro PJ. O irmão desse personagem é responsável por derrubar uma árvore anciã sagrada que era importante para você.

Equipamento Adicional: Um talismã de carvalho petrificado.

Sugestão de Efeito Menor: Um falcão ou corvo ataca a cabeça de seu inimigo por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que o adversário executa é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Um furão grande, uma águia ou uma criatura natural semelhante dá um rasante e sai com um equipamento usado ou segurado pelo inimigo.

Grau 1: Sementes da Fúria (1 ponto de Intelecto). Você joga um punhado de sementes no ar que se acendem e aceleram em direção a um alvo dentro de um alcance longo, perfurando o ar com trilhas de fumaça tortuosas. O ataque causa 3 pontos de dano e coloca o alvo em chamas, o que inflige 1 ponto adicional de dano por rodada por até um minuto ou até que o alvo gaste uma ação apagando a chama. Ação.

Conhecimento Selvagem. Você é treinado na navegação pela região selvagem e na identificação de plantas e criaturas. Facilitador.

Grau 2: Folhagem Restritora (3+ pontos de Intelecto). Raízes, ramos, capim ou outras folhagens naturais na área impedem e prendem um inimigo que você designa dentro do alcance curto por até um minuto. Um inimigo apanhado na folhagem restritora não pode se mover da sua posição e todas as tarefas físicas, ataques e defesas são modificadas por um passo em detrimento da vítima, incluindo tentativas de se libertar. Em vez de aplicar Esforço

Intromissões do Mestre com Fala pela Terra:
Uma criatura natural machucada (mas perigosa) é descoberta. Alguém está caçando ilegalmente a vida selvagem por suas peles, deixando suas carcaças para apodrecer. Uma árvore cai na floresta, uma das últimas árvores anciãs sobreviventes.

para reduzir a dificuldade do seu ataque, você pode aplicar Esforço para causar danos com o efeito inicial. Cada nível aplicado inflige 2 pontos adicionais de dano quando Folhagem Restritora agarra pela primeira vez seu inimigo.

Você também pode usar essa habilidade para limpar uma área de folhagem emaranhada no raio imediato, como uma área de grama alta, arbustos grossos, videiras impenetráveis, e assim por diante. Ação.

Grau 3: Acalmar o Selvagem (3 pontos de Intelecto). Você acalma uma fera não-humana dentro de 9 metros (30 pés). Você deve falar com ela (embora ela não precise entender suas palavras) e deve vê-la. Ela permanece calma por um minuto ou durante o tempo que você foca toda sua atenção nisso. O Mestre tem a palavra final sobre o que conta como uma besta não-humana, mas, a menos que algum tipo de enganação esteja ocorrendo, você deve saber se pode afetar uma criatura antes de tentar usar essa habilidade nela. Demônios, dragões, criaturas muito inteligentes, robôs e golems nunca são afetados. Ação.

Comunicação (2 pontos de Intelecto). Você transmite um conceito básico para uma criatura que normalmente não pode falar ou entender a fala. A criatura também pode dar uma resposta muito básica a uma pergunta simples. Ação.

Grau 4: Forma da Lua (4+ pontos de Intelecto). Você se transforma em uma monstruosa fera natural, como um lobo, urso ou outra criatura terrestre, por até uma hora. Se você tentar mudar durante o dia quando não estiver profundamente no subsolo (ou, de outro modo, longe da luz do dia), você deve aplicar um nível de Esforço. Na sua nova forma, adicione 8 pontos à sua Reserva de Potência, ganhe +2 na sua Margem de Potência, adicione 2 pontos à sua Reserva de Velocidade e ganhe +2 para a sua Margem de Velocidade. Reverter a sua forma normal é uma tarefa de dificuldade 2. Enquanto na forma de besta, você está propenso a ataques de raiva (desencadeado pela *intromissão do Mestre*), durante o qual você ataca cada criatura viva dentro do alcance curto e

a única maneira de acabar com a raiva é reverter para sua forma normal. De qualquer forma, depois de reverter para a sua forma normal, você recebe uma penalidade de -1 para todas as rolagens por uma hora. Se você não matou e comeu pelo menos uma criatura de grande volume enquanto estava na forma de besta, a penalidade aumenta para -2 e afeta todas as suas rolagens nas próximas vinte e quatro horas. Ação para mudar; ação para reverter.

Grau 5: Erupção de Insetos (6 pontos de Intelecto). Você chama um enxame de insetos em um lugar onde é possível que os insetos apareçam. Eles permanecem por um minuto e, durante este tempo, eles fazem o que você mandar enquanto eles estão dentro de um alcance longo. Eles podem se acumular e modificar as dificuldades das tarefas de todas as criaturas em um passo em detrimento delas, ou você pode concentrar o enxame e atacar todos os alvos dentro do alcance imediato um do outro (todos dentro de um alcance longo de você). O enxame atacante inflige 2 pontos de dano por rodada. Você também pode comandar o enxame para mover objetos pesados através do esforço coletivo, comer através de paredes de madeira e executar outras ações adequadas para um enxame sobrenatural. Ação para iniciar.

Grau 6: Chamar a Tempestade (7+ pontos de Intelecto). Se estiver ao ar livre ou em um local que tenha um teto de pelo menos 91 metros (300 pés) acima do chão, você convoca uma camada de ebulição de nuvens de até 457 metros (1.500 pés) de diâmetro por dez minutos. Durante o dia, a iluminação natural sob a tempestade é reduzida a luz fraca. Enquanto a tempestade ocorre, você pode gastar uma ação para enviar um raio da nuvem para atacar um alvo que você pode ver diretamente, infligindo 4 pontos de dano (você pode gastar Esforço normalmente em cada ataque de raio). Três ações para iniciar; ação para atacar com um raio.

*Intromissão do Mestre,
página 212*

Intromissões do Mestre com Faz Justiça: *Culpa ou inocência pode ser complicado. Algumas pessoas ressentem a presunção de um juiz autoproclamado. Fazer julgamentos cria inimigos.*

FAZ JUSTIÇA

Tanta injustiça no mundo. É preciso uma pessoa especial para corrigir os erros, proteger os inocentes e punir os culpados. Você é essa pessoa.

Justiceiros, como eles às vezes são chamados, muitas vezes são cavaleiros errantes que usam armaduras, empunham espadas e escudos, e viajam pela terra procurando por tirania, corrupção ou opressão. Mas alguns operam um pouco menos ostensivamente. Às vezes, a justiça vem de táticas mais sutis. Em um cenário mais moderno, um justiceiro pode ser um vigilante mascarado ou apenas um cara foda que corrige erros.

A importância da justiça em sua vida pode vir da religião, sua educação ou seu senso de princípios altamente desenvolvido. Independentemente disso, você não apenas adere aos seus valores, mas também acredita que é o seu chamado para agir sobre eles e ajudar a tornar o mundo mais justo, mais igualitário e mais ético. Você quer ver as transgressões punidas.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você suspeita fortemente de que essa pessoa tem um passado que pode envolver crimes graves ou irregularidades. Você não tem nenhuma prova, no entanto, e você nunca testemunhou ele fazer algo seriamente errado.
2. Escolha outro PJ. Este personagem parece compartilhar seus sistemas de valores e vê o que é certo e errado da mesma forma que você faz, o que é revigorante.
3. Escolha outro PJ. Este personagem, apesar de ético, define o certo e o errado de maneiras diferentes da que você faz.
4. Escolha outro PJ. No passado, você e esse personagem testemunharam um evento que ajudou a moldar seu código moral. Ele pode ou não ter saído com uma perspectiva semelhante.

Equipamento Adicional: Você tem um escudo para ajudá-lo a se proteger e aos inocentes que você encontra (se apropriado para o cenário).

Sugestão de Efeito Menor: Você envergonha ou intimida seu inimigo tanto

que ele está abalado e usa o próximo turno para fugir.

Sugestão de Efeito Maior: Você marca seu inimigo permanentemente com uma cicatriz distintiva para que a culpa dele seja conhecida por todos.

Grau 1: Julgar. Você é treinado em discernir a verdade de uma situação, ver através de mentiras ou superar enganações. Facilitador.

Designação. Você atribui um rótulo “inocente” ou “culpado” a uma criatura dentro do alcance imediato, com base em sua avaliação geral de uma determinada situação ou um sentimento predominante. Em outras palavras, alguém que é rotulado de “inocente” pode ser inocente em uma determinada circunstância, ou ele pode ser inocente pela uma abrangência de crimes terríveis (como assassinatos, roubos importantes, etc.). Da mesma forma, você pode declarar que uma criatura é “culpada” de um crime particular ou de terríveis atos em geral. A precisão da sua avaliação não é importante, desde que você acredite que é a verdade; O Mestre pode exigir que você dê uma justificativa. Doravante, a dificuldade de tarefas para interagir socialmente com alguém que você designa como inocente é diminuída em um passo e a dificuldade de ataques contra aqueles que você designa como culpados é diminuída em um passo. Você pode alterar sua avaliação, mas requer outra ação de designação. Os benefícios da designação duram até que você a altere ou até que seja mostrado prova de que você está errado. Ação.

Grau 2: Defender o Inocente (2 pontos de Velocidade). Nos próximos dez minutos, se alguém que você designou como um inocente fica ao seu lado, essa criatura compartilha quaisquer vantagens defensivas que você possa ter, exceto da sua armadura mundana. Essas vantagens incluem a defesa de Velocidade do seu escudo, a Armadura oferecida por um campo de força e assim por diante. Além disso, a dificuldade das rolagens de defesa de Velocidade feita pela criatura inocente é diminuída em um passo. Você pode proteger apenas uma criatura inocente por vez. Ação para iniciar.

Grau 3: Punir o Culpado (2 pontos de Potência). Pelos próximos dez minutos, se você atacar alguém que designou como culpado, você inflige 2 pontos adicionais de dano. Ação para iniciar.

Grau 4: Encontrar o Culpado. Se você designou alguém como culpado, você é treinado para rastreá-lo, observá-lo quando ele estiver escondido ou de outra forma encontrá-lo. Facilitador.

Designação Maior. Você pode atribuir um rótulo “inocente” ou “culpado” (conforme descrito acima) a todas as criaturas dentro do alcance imediato. Ação.

Grau 5: Punir Todos os Culpados (3 pontos de Velocidade). Você pode atacar todos os inimigos dentro do alcance imediato que designou como culpado. Faça rolagens de ataque separadas para cada inimigo, mas todos os ataques contam como uma única ação em uma única rodada. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode aplicar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou dano aplica-se a todos os ataques. Ação.

Grau 6: Defender Todos os Inocentes. Você protege todos dentro do alcance imediato que designou como inocente. A dificuldade das rolagens de defesa de Velocidade feitas por tais criaturas é diminuída em um passo. Facilitador.

FOCA NA MENTE SOBRE A MATÉRIA

Telecinese. Psicocinese. Mente sobre a matéria. O poder tem muitos nomes, mas no final, tudo se resume a uma coisa — as moléculas que compõem toda a matéria são suas para comandar. Você provavelmente se chama de telecinético ou apenas um TC.

Muitos telecinéticos preferem usar roupas apertadas sem muitos acessórios, então há pouco que outro TC pode agarrar psiquicamente. Por outro lado, você tem o poder de criar efeitos telecinéticos muito menores a vontade como deixar seu cabelo sempre esteja em movimento, ter alguns pequenos objetos flutuando ao seu redor, ou você pode usar uma capa longa que sempre está chacoalhando.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem

Intromissões do Mestre com Foca na Mente

Sobre a Matéria: *Uma escorregada mental e os objetos sendo movidos caem ou objetos frágeis quebram. Às vezes o item errado se move, cai ou quebra.*



pode fazer com que seus poderes telecinéticos atuem estranhamente. De vez em quando, se ele fica diretamente ao seu lado, seus poderes são cancelados, mas outras vezes, eles parecem melhorados quando usados perto dele.

2. Escolha outro PJ. Esta pessoa pensa que seus poderes são completamente hipotéticos.

3. Escolha outro PJ. Você brincou uma vez que poderia ler a mente dele. Se ele achou isso emocionante ou absolutamente aterrorizante é com ele.

4. Escolha outro PJ. Você se sente estranhamente protetor desse personagem e planeja fazer o seu melhor para mantê-lo longe de problemas.

Habilidades Mentais: Se você exercer outras habilidades manifestantes, aquelas que normalmente usam força ou outra energia, em vez disso, usam força telecinética. Por exemplo, uma explosão de força é uma explosão telecinética de

sua mente. Esta alteração não muda nada, exceto que você não precisa de uma mão livre para executar habilidades que de outra forma a exigem.

Sugestão de Efeito Menor: Um objeto se move mais rápido ou mais eficientemente.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode mover ou afetar o dobro do normal.

Grau 1: Defletir Ataques (1 ponto de Intelecto). Usando sua mente, você se protege dos ataques recebidos. Nos próximos dez minutos, você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Ação para iniciar.

Grau 2: Telecinese (2 pontos de Intelecto). Você pode exercer força em objetos dentro do alcance curto. Uma vez ativado, o seu poder tem uma Reserva de Potência efetiva de 10, uma Margem de Potência de 1 e um Esforço de 2 (aproximadamente igual à força de um humano adulto forte e capaz) e você pode usá-lo para mover objetos, empurrar objetos e assim por diante. Por exemplo, você pode levantar e puxar um objeto leve em qualquer lugar para perto de você ou mover um objeto pesado (como um móvel) por cerca de 3 m (10 pés). Este poder não possui o controle fino para manusear uma arma ou mover objetos com muita velocidade então, na maioria das situações, não é uma forma de ataque. Você não pode usar essa habilidade em seu próprio corpo. O poder dura uma hora ou até a Reserva de Potência se esgotar — o que ocorrer primeiro. Ação.

Grau 3: Aprimorar Força (3 pontos de Intelecto). Durante os próximos dez minutos, as tarefas que dependem da força bruta — como mover um objeto pesado, esmagar uma porta ou bater em alguém com uma arma corpo a corpo — são mais fáceis para você. A dificuldade de todas essas tarefas é diminuída em um passo. Ação para iniciar.

Grau 4: Chamado (4 pontos de Intelecto). Você chama um objeto físico até você. Você pode escolher qualquer peça de equipamento padrão normal ou (não mais de uma vez por dia) você pode permitir ao Mestre determinar o objeto aleatoriamente.



Se você chamar um objeto aleatório, ele tem 20% de chances de ser uma cyfra ou um artefato, uma chance de 40% de ser um equipamento padrão e uma chance de 40% de ser um pouco de lixo sem valor. Você não pode usar essa habilidade para pegar um item segurado por outra criatura. Ação.

Grau 5: Ataque Psicocinético (5 pontos de Intelecto). Você pode usar esse ataque de duas maneiras. O primeiro é pegar um objeto pesado e lançá-lo em alguém à distância curta, uma ação de Intelecto que causa 6 pontos de dano ao alvo e ao objeto arremessado (o que poderia ser outro inimigo, embora isso exigisse duas rolagens — uma para pegar o primeiro inimigo e outra para acertar o segundo inimigo no primeiro). A segunda maneira de usar o Ataque Psicocinético é desencadear uma explosão de energia que funciona apenas contra um objeto inanimado não maior que metade do seu tamanho. Faça uma rolagem de Intelecto para destruir instantaneamente o objeto; A dificuldade desta tarefa é diminuída em três passos (em comparação com a quebra usando força bruta). Ação.

Grau 6: Remodelar Matéria (6 pontos de Intelecto). Seu domínio da telecinese é tão grande que você pode remodelar objetos em um nível molecular. Você pode afetar um único objeto não maior do que você, que deve estar visível e próximo o suficiente para tocar. Você pode usar essa habilidade para danificar o objeto (como se estivesse usando o Ataque Psicocinético, exceto que a dificuldade da tarefa é diminuída em quatro passos em vez de três) ou você pode tentar uma tarefa de **ofícios** para remodelar o objeto para outro formato. A remodelação de um objeto geralmente tem uma dificuldade igual a 1 mais o nível do objeto finalizado.

FUNDE CARNE E AÇO

Em algum momento do seu passado, algumas de suas partes orgânicas foram substituídas por componentes artificiais. Você é um ciborgue. Biônico. Alternativamente, você pertence a uma raça secreta de híbridos biomecânicos. Seus componentes artificiais podem ser subdêrmicos ou eles podem se parecer

com metal ou uma couraça sintética em sua pele. Eles também podem assumir a forma de gavinhas filiformes de circuitos serpenteando em sua carne. Seja qual for sua aparência, esses componentes oferecem habilidades especiais. Ao progredir, você pode adicionar, modificar ou descobrir novas funções para eles. Infelizmente, seu corpo artificial também possui requisitos especiais quando leva danos.

Você provavelmente usa um manto com um capuz ou algo parecido para esconder suas peças artificiais daqueles que o perseguem. Como seus componentes são difíceis de reparar, com o passar do tempo, pode tornar-se mais difícil ocultar sua verdadeira natureza, com circuitos expostos, placas de metal e um estado de desmontagem parcial.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem conhece sua verdadeira natureza, mesmo que ninguém mais o faça. Se seus componentes não estão particularmente ocultos, ele conhece um segredo diferente, como uma palavra pré-programada que o desliga por dez minutos.
2. Escolha outro PJ. Estar perto dessa pessoa às vezes faz com que suas partes mecânicas vibrem levemente. Você pode decidir se essa sensação é desconcertante ou agradável.
3. Escolha outro PJ. Você tem certeza de que ele está apenas aqui para pegar partes de você. Ele escolhe se isso é ou não verdade.
4. Escolha um outro PJ que também tenha peças mecânicas. Vocês dois criaram laços a partir de conversas sobre essa situação que compartilham e você sente uma conexão especial.

Equipamento Adicional: Você tem uma bolsa de ferramentas leves e uma variedade de peças para se reparar.

Sugestão de Efeito Menor: Seus servomecanismos aprendem com suas ações bem-sucedidas. Você ganha um bônus de +1 em ações similares envolvendo a mesma tarefa (tais como fazer ataques contra o mesmo inimigo ou operar o mesmo dispositivo).

Sugestão de Efeitos Maior: Você libera um pequeno impulso de energia em seu

Psicocinética não significa necessariamente "poderes mentais". Alguém que use isso pode na verdade estar acessando uma porção mecânica ou bioengenheirada de seu cérebro para direcionar nanitas que movem ou mudam a matéria.

Ofícios, página 237

Intromissões do Mestre com Funde Carne e Aço: *Pessoas na maioria das sociedades tem medo de alguém que se revela tendo partes mecânicas.*

Intromissões do Mestre com Funde Mente e Máquina: *Máquina dão problema e desligam. Poderosas inteligências de máquina podem ter controle de máquinas com processamento menor. Algumas pessoas não confiam em alguém que não é completamente orgânico.*

inimigo. Faça um ataque imediatamente contra esse inimigo (usando a mesma estatística que a ação que causou o efeito principal). Se o ataque for bem sucedido, ele causa 4 pontos de dano elétrico.

Grau 1: Corpo Aprimorado. Você ganha +1 para a Armadura, 3 pontos adicionais para a sua Reserva de Potência e 3 pontos adicionais para a sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Cura Especial. As habilidades tradicionais de cura, medicamentos e métodos funcionam apenas a metade para você. Cada vez que você começa em plena saúde, os primeiros 5 pontos de dano que você recebe nunca podem ser curados dessas formas ou recuperados normalmente. Em vez disso, você deve usar perícias de reparação e habilidades para restaurar esses pontos. Por exemplo, se você começar com uma Reserva de Potência totalmente cheia de 10 e receber 8 pontos de dano, você pode usar rolagens de recuperação para restaurar 3 pontos, mas os 5 pontos restantes devem ser restaurados usando métodos de reparação. A dificuldade da tarefa é igual ao número de pontos de dano sofridos.

Grau 2: Interface. Ao conectar diretamente a um dispositivo, você pode identificar e aprender a operá-lo como se a tarefa fosse um nível inferior. Facilitador.

Grau 3: Armado. Uma arma de corpo a corpo leve ou média de sua escolha está incorporada em seu corpo e você é treinado nesta arma (mesmo que você não tenha sido treinado em outras armas desse tipo). A arma está escondida até você desejar usá-la. Facilitador.

Grau 4: Fusão. Você pode fundir suas cyfras e artefatos com seu corpo. Esses dispositivos fundidos funcionam como se fossem de um nível superior. Facilitador.

Grau 5: Reservas Profundas. Uma vez por dia, você pode transferir até 5 pontos entre suas Reservas em qualquer combinação, a uma taxa de 1 ponto por rodada. Por exemplo, você pode transferir 3 pontos de Potência para Velocidade e 2 pontos de

Intelecto para Velocidade, o que levaria um total de cinco rodadas. Ação.

Grau 6: Ultra Aprimoramento. Você ganha +1 para a Armadura e 5 pontos adicionais para cada uma das suas três Reservas de estatísticas. Facilitador.

FUNDE MENTE E MÁQUINA

Você acredita que a melhor máquina já criada é o cérebro humano (embora alguns cientistas não concordem). Experiência e treinamento ensinaram que qualquer máquina pode ser melhorada. Através do uso de implantes e melhorias mecânicas, seu cérebro processa informações mais rapidamente, armazena mais informações e, eventualmente, pode acessar diretamente a Internet (ou rede de dados similar). Mentalmente, você funciona em um nível completamente diferente do que seus companheiros.

Você mesmo fez estas melhorias? Alguém as fez? Foi com a sua permissão ou contra a sua vontade? Independentemente disso, agora você é mais do que apenas uma pessoa. Vocês é tanto um ser vivo como uma máquinas. Mas ao contrário do que os outros podem assumir, todos os seus aprimoramentos e upgrades estão no interior. Você não precisa de olhos mecânicos ou braços de metal para serem aprimorado. É tudo sobre o que está dentro do seu crânio.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem sabe algumas coisas que podem ajudar quando seus implantes e melhorias funcionam mal.
2. Escolha outro PJ. Ele parece achar você deslocado. Você quer saber se é porque você é claramente mais inteligente do que ele ou se é por algum outro motivo.
3. Escolha outro PJ. Este personagem possui um pequeno dispositivo que pode desligar seu cérebro como um interruptor. No entanto, você não acha que ele faz ideia do que é ou o que aquilo pode fazer.
4. Escolha outro PJ. Dentro de seus circuitos de memória, você tem dados de alguém que parece exatamente esse personagem cometendo crimes terríveis — há centenas de anos. Você não tem nenhuma explicação.

Equipamento Adicional: Você possui um artefato que protege seus implantes e aprimoramentos de interrupção ou intrusão. A dificuldade de resistir a tais ataques é diminuída em um passo.

Sugestão de Efeito Menor: Você prevê tão bem os movimentos de seus inimigos que a dificuldade das suas rolagens de defesa de Velocidade para a próxima rodada é diminuída em um passo.

Sugestão de Efeitos Maiores: O processamento aumenta! Na sua próxima ação, você pode usar pontos da sua Reserva de Intelecto, em vez de suas Reservas de Potência ou Velocidade.

Grau 1: Assistência Mecânica. Você ganha 4 pontos adicionais para sua Reserva de Intelecto através do uso de implantes e pequenos dispositivos de processamento. Facilitador.

Memórias Armazenadas: Você é treinado em uma área de conhecimento (história, geografia, astronomia, etc.) de sua escolha. Facilitador.

Grau 2: Buscar na Rede (4 pontos de Intelecto). Você pode fazer uma pergunta ao Mestre e obtém uma resposta muito curta. Ação.

Grau 3: Processar Ação (4 pontos de Intelecto). Com base em informações armazenadas e na habilidade de processar dados recebidos a velocidades incríveis, você é treinado em uma tarefa física de sua escolha por dez minutos. Por exemplo, você pode escolher correr, escalar, nadar, defesa de Velocidade ou atacar com uma arma específica. Ação para iniciar.

Grau 4: Poder de Processamento. Você ganha 2 pontos adicionais para a sua Reserva de Intelecto e +1 para a sua Margem de Intelecto. Facilitador.

Mais Memórias Armazenadas: Você é treinado em uma área de conhecimento (história, geografia, astronomia, etc.) de sua escolha. Facilitador.

Grau 5: Ver o Futuro (6 pontos de Intelecto). Com base em todas as variáveis que você percebe, você pode prever os próximos minutos. Isso tem os seguintes efeitos:

- Nos próximos dez minutos, a dificuldade de suas rolagens de defesa é reduzida em um passo.

- Você tem uma espécie de “senso de perigo”. Durante os próximos dez minutos, você pode prever as ações daqueles ao seu redor. Você é treinado para ver através de enganações e tentativas de trair você, bem como evitar armadilhas e emboscadas.

- Você sabe o que as pessoas provavelmente estão pensando e o que dirão antes de dizerem isso. Você é treinado em todas as habilidades envolvendo interação e enganação. Facilitador.



Intromissões do Mestre com Infiltra: *Espiões são tratados duramente quando pegos. Aliados dele o rejeitam para proteger segredos. Alguns segredos são melhores se ficarem desconhecidos.*

Grau 6: Reiniciar. Além de suas rolagens de recuperação normais todos os dias, você pode — em qualquer momento entre as recuperações de dez horas — recuperar 1d6 + 6 pontos para a sua Reserva de Intelecto. Ação.

Aprimoramento. Toda vez que você usa Esforço em uma ação de Intelecto, adicione um dos seguintes aprimoramentos à ação (sua escolha):

- +2 para a rolagem
- +2 para dano
- Efeito menor automático. Facilitador.

INFILTRA

Você se concentra em sutileza, astúcia e sigilo. Seu corpo foi treinado (ou talvez até geneticamente ou magicamente alterado) para fazer de você o infiltrador perfeito. Você usa uma grande variedade de disfarces e ferramentas para desempenhar suas funções, mas suas melhores ferramentas são suas próprias habilidades e treinamento.

Infiltradores são espiões, agentes, ladrões, assassinos ou coletores de

informações. Eles costumam usar roupa colada na pele lisa e máscaras tapando o rosto quando não usam um disfarce.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem inadvertidamente frustra suas ações, ou pelo menos as torna mais difíceis. Se este PJ estiver dentro do alcance imediato, a dificuldade de qualquer ação que você toma relacionada a esse foco é aumentada em um passo.

2. Escolha outro PJ. Não importa o quão difícil você tente, você não consegue se esconder dele.

3. Escolha dois outros PJs. Vocês três trabalharam em equipe há muito tempo, mas vocês tiveram um desentendimento.

4. Escolha outro PJ. Esse personagem é seu irmão e, assim, vocês se parecem muito.

Sugestão de Efeito Menor: Seu oponente fica tão surpreendido por seus movimentos que está confuso, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que ele executa é aumentada em um passo.

Sugestão de Efeitos Maior: Todos os adversários no alcance curto estão tão surpreendidos por seus movimentos que estão confusos, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que eles realizam é aumentada em um passo.

Grau 1: Furtividade. Você é manso e silencioso. Você sabe como alterar sua posição, sua postura e sua roupa para melhor se adequar ao seu entorno. Tudo isso combina para lhe dar um recurso para tarefas relacionadas a furtividade. Facilitador.

Sentir Atitudes: Você é treinado em sentir mentiras e se uma pessoa é provável de (ou se já está a) acreditar em suas mentiras.

Grau 2: Representação. Você pode alterar sutilmente suas características e alterar sua voz drasticamente. Isso é um recurso para qualquer tentativa de disfarçar sua identidade. Facilitador.

Fuga Sem Luta. Se você usa sua ação apenas para se mover, a dificuldade de todas as tarefas de defesa de Velocidade é reduzida em um passo. Facilitador.



Grau 3: Consciência (3 pontos de Intelecto).

Você se torna super consciente dos seus arredores. Por dez minutos, você está ciente de todos os seres vivos dentro de um alcance longo e, se concentrando (uma ação), pode aprender o estado emocional geral de qualquer um deles.

Grau 4: Invisibilidade (4 pontos de Intelecto).

Graças a pequenos dispositivos mágicos ou tecnológicos ocultados sob sua pessoa, você se torna invisível por dez minutos. Embora invisível, você é especializado em tarefas de furtividade e defesa de Velocidade. Este efeito termina se você fizer algo para revelar sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você pode recuperar o efeito de invisibilidade restante, fazendo uma ação para se concentrar em ocultar sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.

Grau 5: Evasão. Você não pode ser bom em entrar se você não sobreviver para sair. Você é treinado em todas as tarefas de defesa.

Grau 6: Controlar. Você usa truques, mentiras bem faladas e produtos químicos que afetam a mente (ou outros meios, como magia ou alta tecnologia) para fazer os outros temporariamente fazerem o que você quer que eles façam. Você controla as ações de outra criatura que tocar. Este efeito dura um minuto. O alvo deve ser nível 3 ou inferior. Você pode permitir que ele atue livremente ou impor seu controle caso a caso, desde que você possa vê-lo. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode aplicar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo de nível 6 (três níveis acima do limite normal), você deve aplicar três níveis de Esforço. Quando a duração termina, a criatura não se lembra de ser controlada ou qualquer coisa que fez sob sua influência. Ação para iniciar.

INTERPRETA A LEI

Você conhece a lei tão bem como a parte de trás da sua mão. Mandatos amplos, decisões limitadas, excessos de alcance bem-intencionados, considerações

regulatórias e lacunas definitivas na lei são todas as ferramentas que você precisa para torcer os resultados de acordo com seus desejos. Conhecimento é poder, e é por isso que muitas pessoas que cruzaram seu caminho agora o temem. É sua decisão se você coloca sua proeza em direção a causas nobres ou a usa para seu próprio engrandecimento.

Você usa ternos agradáveis e óculos de sol de grife, carrega uma maleta e anda em sapatos que custam mais do que muitas pessoas ganham em um mês.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem machucou gravemente alguém em uma briga, mas você o livrou sem acusações. Ele pode se sentir agradecido ou envergonhado.
2. Escolha outro PJ. Ele pegou emprestado sua cópia de *O Príncipe* por Nicolau Maquiavel e ainda não devolveu.
3. Escolha outro PJ. Você já o defendeu em um tribunal de justiça, mas sofreu uma das suas poucas derrotas devido ao caso ou talvez por sua própria falha — você não tem certeza de qual.
4. Escolha outro PJ. Esse personagem confiou a você que ele odeia “advogados sanguessugas” e está feliz que você não seja um. Você ainda não decidiu se você vai revelar sua profissão para ele.

Equipamento Adicional: Terno e maleta.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo está confuso, fazendo com que ele tropece e deixe cair o que está segurando.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo não pode acreditar no que você acabou de dizer e está atordoado e incapaz de tomar ações por uma rodada, pois tenta reconciliar sua afirmação com a realidade.

Grau 1: Declaração Inicial. Você é treinado em tarefas relacionadas à persuasão, enganação e detecção das falsidades dos outros. Facilitador.

Conhecimento da Lei. Você é treinado nas leis. Se você não conhece a resposta a uma questão de lei, você sabe onde e como pesquisá-la (uma biblioteca de direito da universidade é um bom lugar para começar, mas você também possui fontes on-line). Facilitador.

Intromissões do Mestre com Interpreta a Lei: A lei mudou desde a última vez que você a leu. Você tem uma tosse durante um discurso importante. Você deixa uma maleta de arquivos no carro.

Grau 2: Debate (3 pontos de Intelecto).

Em qualquer reunião de duas ou mais pessoas tentando estabelecer a verdade ou tomar uma decisão, você pode influenciar o veredicto com uma retórica magistral. Se você receber um minuto ou mais para argumentar o seu ponto de vista, a decisão vai ao seu caminho ou, se alguém argumentar de forma efetiva em um ponto concorrente, a dificuldade de qualquer tarefa de persuasão ou enganação associada é diminuída em dois passos. Um minuto para iniciar.

Grau 3: Assistência Capaz. Quando você ajuda alguém com uma tarefa relacionada à pesquisa ou conhecimento sistematizado, você sempre reduz a dificuldade da tarefa em um passo, independentemente da sua própria habilidade nessa tarefa. Facilitador.

Mente Aguçada. Você ganha +1 para sua Margem de Intelecto.

Grau 4: Objeção (3 pontos de Intelecto).

Sua objeção vociferante e em expansão para a ação pretendida de um alvo e impede que ele tome qualquer ação (incluindo atacar ou se defender de um ataque) por uma rodada. Cada vez que você tentar essa habilidade contra o mesmo alvo, você deve aplicar mais um nível de Esforço do que você já aplicou na tentativa anterior. Ação.

Grau 5: Ninguém Sabe Melhor. Você é treinado em duas das seguintes perícias: persuasão, enganação, intimidação, pesquisa, conhecimento em uma área, ou ver através de enganação. Se você escolher uma habilidade na qual você já está treinado, se especializará nessa habilidade. Facilitador.

Grau 6: Mestre Advogado. Você adiciona 5 pontos a sua Reserva de Intelecto.

Estagiário Jurídico. Você ganha um seguidor de nível 4 que está mais interessado em ajudar nas suas tarefas relacionadas com a lei, mas que também pode ajudá-lo em outras áreas. Facilitador.

LIDERA

Usando carisma, liderança natural e talvez algum treinamento, você comanda as ações

dos outros, que o seguem de bom grado. Você é um político, um capitão, um líder ou um gerente. Suas habilidades permitem que faça as pessoas fazerem o que você quer, mas você também tem sabedoria para saber quais ações serão melhores para seus seguidores e aliados.

Como precisa do respeito dos outros, você provavelmente se veste e se conduz de tal maneira que inspire, agrade ou intimide. Você tem uma voz adequada para ordens fortes que podem ser ouvidas mesmo em um campo de batalha barulhento.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem já foi um seguidor seu, mas você passou a pensar nele como um igual.
2. Escolha outro PJ. Independente e teimoso, ele não é afetado por suas habilidades.
3. Escolha outro PJ. Ele te apresenta o seguidor que você ganha no grau 2.
4. Escolha outro PJ. Você já foi muito próximo desse personagem em um passado distante.

Sugestão de Efeito Menor: Na próxima vez que tentar controlar, cativar ou influenciar o mesmo inimigo, a dificuldade da tarefa é diminuída em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: O inimigo é influenciado, cativado ou afetado pela sua habilidade por duas vezes o tempo normal.

Grau 1: Carisma Natural. Você é treinado em todas as interações sociais, quer envolvam charme, aprender os segredos de uma pessoa ou intimidar os outros. Facilitador.

Bom conselho (1 ponto de Intelecto).

Você tem uma mente clara para determinar a melhor maneira de prosseguir. Quando você dá a outro personagem uma sugestão envolvendo sua próxima ação, o personagem é treinado nessa ação por uma rodada. Ação.

Grau 2: Seguidor. Você ganha um seguidor PNJ de nível 2 que é completamente dedicado a você. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes do seguidor.

Você provavelmente fará rolagens para o seu seguidor quando ele tomar ações. Um seguidor no combate geralmente não faz ataques separados, mas ajuda você com o

Intromissões do Mestre com Lidera: Seguidores falham, traem, mentem, se tornam corruptos, são sequestrados ou morrem.

seu. Na sua ação, se o seguidor estiver ao seu lado, ele serve como um recurso para um ataque que você faz no seu turno.

Se o seguidor morrer, você ganha um novo após pelo menos duas semanas e um recrutamento adequado. Facilitador.

Grau 3: Comando (3 pontos de Intelecto).

Através de pura força de vontade e carisma, você emite um comando simples para uma única criatura viva que tenta realizar seu comando como a próxima ação dela. A criatura deve estar dentro do alcance curto e poder compreendê-lo. O comando não pode causar dano direto à criatura ou aos aliados dela, então “Se suicide” não funcionará, mas “Fugir” pode. Além disso, o comando só pode exigir que a criatura tome apenas uma ação, então “Desbloqueie a porta” pode funcionar, mas “Desbloqueie a porta e passe por ela” não irá. Ação.

Seguidor Capaz. Seu primeiro seguidor aumenta para o nível 3. Facilitador.

Grau 4: Cativar ou Inspirar. Você pode usar essa habilidade de duas maneiras. Ou suas palavras mantêm a atenção de todos os PNJs que as escutam durante o tempo que você fala, ou suas palavras inspiram todos os PNJs (à sua escolha) que as ouvem para operarem como se fossem de um nível superior pela próxima hora. Ação.

Seguidor Capaz. Seu primeiro seguidor

aumenta para o nível 4. Facilitador.

Grau 5: Bando de Seguidores. Você ganha seis seguidores PNJ de nível 2 que são completamente dedicados a você (eles são somados ao seguidor que você ganhou no segundo grau). Você e o Mestre devem elaborar os detalhes desses seguidores. Se um seguidor morrer, você ganha um novo após pelo menos duas semanas e um recrutamento adequado. Facilitador.

Grau 6: Mente de um Líder (6 pontos de Intelecto). Quando você desenvolve um plano que envolve seus seguidores, você pode perguntar ao Mestre uma questão muito geral sobre o que provavelmente acontecerá se realizar o plano e você receberá uma resposta simples e breve. Ação.

Seguidores Capazes. Seu primeiro seguidor aumenta para o nível 5. Cada um de seus seguidores do nível 2 aumenta para o nível 3. Facilitador.

LUTA COM FANFARRA

Você sabe que esse estilo é tão importante quanto sólido. Derrotar inimigos fica em segundo lugar para se parecer bem ao fazê-lo. Alguns podem chamá-lo de espadachim ou de destemido. Você pula pelo ar, faz um floreio com sua arma e ataca, geralmente com um show de sagacidade talentosa e penetrante. Seus inimigos te odeiam, mas

O nível de uma criatura determina seu número alvo, vitalidade e dano, a menos que descrito o contrário. Então, um seguidor de nível 2 tem um número alvo de 6, uma vitalidade de 6 e inflige 2 pontos de dano. Um seguidor de nível 3 tem um número alvo de 9, uma vitalidade de 9 e inflige 3 pontos de dano, e assim por diante.

Intromissões do Mestre com Luta Com Fanfarra: *Parecer tolo, desajeitado ou pouco atraente pode ser o maior medo do espadachim.*



seus aliados adoram você. Só de assistir você lutar é divertido.

Você provavelmente não usa armadura, preferindo roupas elegantes — talvez até um chapéu com uma pena.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você sempre está tentando impressionar esse personagem com sua habilidade, inteligência, aparência ou bravura. Talvez ele seja uma rival, talvez você precise de seu respeito, ou talvez esteja romanticamente interessado nele.

2. Escolha outro PJ. Este personagem parece antecipar o seu próximo movimento quase antes de começar. Quando ele colabora com você na mesma tarefa ou luta com o mesmo inimigo, você ganha +1 para qualquer rolagem de dado.

3. Escolha outro PJ. Você teme que ele tenha ciúmes de suas habilidades e se preocupa que isso possa levar a problemas.

4. Escolha outro PJ. Este personagem está tão apaixonado por suas maneiras divertidas de espadachim durante o combate que às vezes ele esquece de agir.

Equipamento Adicional: Você começa com um conjunto de roupas extremamente elegantes e uma arma incrustada de joias.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo está tão deslumbrado pelo seu estilo que está confuso por uma rodada, período durante o qual a dificuldade das tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Faça um ataque adicional com a sua arma no seu turno.

Grau 1: Ataque Floreado. Com seu ataque, você adiciona movimentos elegantes, divertidos gracejos ou algo que entretém ou impressiona os outros. Escolha qualquer número de criaturas no alcance curto e que possam vê-lo; Cada uma delas ganha um bônus de +1 para a próxima rolagem de dado. Facilitador.

Grau 2: Bloqueio Rápido. Se você usa uma arma leve ou média, a dificuldade de suas ações de defesa de Velocidade é diminuída em um passo. Facilitador.

Grau 3: Ataque Acrobático (3 pontos de Velocidade). Você pula para o ataque,

torcendo-se ou jogando-se pelo ar. Este movimento diminui a dificuldade de seu ataque em um passo. Se você rolar um 17 ou 18 natural, você pode optar por ter um efeito menor em vez de causar dano extra. Você não pode usar essa habilidade se sua Velocidade for modificada por usar Armadura. Facilitador.

Grau 4: Lutador Móvel (3 pontos de Velocidade). Como parte de seu ataque, você pode saltar sobre ou através de obstáculos, balançar por cordas, correr ao longo de superfícies estreitas ou mover-se pelo campo de batalha à sua velocidade normal como se tais tarefas fossem rotineiras (dificuldade 0). Você não pode usar essa habilidade se sua Velocidade for modificada por usar Armadura. Facilitador.

Grau 5: Bloquear por Outro. Se você usa uma arma leve ou média, pode bloquear ataques contra um aliado perto de você. Escolha uma criatura dentro do alcance imediato. Você diminui a dificuldade das ações de defesa de Velocidade dessa criatura em um passo. Você não pode usar o Bloqueio Rápido enquanto usa o Bloquear por Outro. Facilitador.

Grau 6: Sagacidade Ágil. Ao tentar uma tarefa de Velocidade, você pode rolar (e gastar pontos) como se fosse uma ação de Intelecto. Se você aplicar Esforço a esta tarefa, pode gastar pontos da sua Reserva de Intelecto em vez da sua Reserva de Velocidade (nesse caso, você também usa a sua Margem de Intelecto em vez da sua Margem de Velocidade). Facilitador.

LUTA SUJO

Você sabe que uma coisa é certa: o único elemento importante em uma luta é quem ganha. Como? Por quê? Essas questões são irrelevantes. Assim, você fará qualquer coisa para ganhar. Alguns podem dizer que você não tem honra, nenhuma classe ou alguma outra afirmação tola, mas eles estão perdendo o ponto. Você sai no topo de uma batalha e isso é tudo o que importa.

Você morde, arranha, chuta e dá rasteira. Você emaranha os inimigos em cortinas, empurra-os para baixo das escadas e joga a sujeira nos olhos. Você os engana ao olhar

Intromissões do Mestre com Luta Sujo:
Pessoas olham com desprezo a aqueles que "trapaceiam" ou lutam sem honra. Às vezes um truque sujo sai pela culatra e é você quem acaba com um punhado de terra nos olhos.

para o lado errado, chama-lhes de nomes e diz coisas terríveis sobre as mães deles.

Talvez tenha aprendido seus métodos ao viver nas ruas, ou você talvez quase não tenha sobrevivido a uma batalha particularmente horrível em uma investida militar. Talvez você simplesmente nunca tenha comprado a ideia de regras ou honra quando sua vida está em jogo.

É provável que você leve alguns truques escondidos, às vezes literalmente, na sua manga. Você pode ter uma faca em sua bota, uma agulha envenenada em seu anel, uma lâmina na bainha de sua capa ou um punhado de ferrões e pó de mico em um bolso escondido. Na verdade, sua roupa provavelmente tem muitos bolsos — uma boa parte deles bem escondidos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele é um bom lutador, mas se você pudesse ensinar-lhe alguns dos seus truques, ele realmente se destacaria.
2. Escolha outro PJ. No passado, ele ensinou-lhe alguns truques para usar em uma luta.
3. Escolha outro PJ. Este personagem não parece aprovar seus métodos.
4. Escolha outro PJ. Há muito tempo, vocês dois estavam em lados opostos de uma briga. Você ganhou, usando suas táticas particulares. Agora ele está interessada em uma revanche (amigável) em algum momento e afirma estar pronto para você.

Equipamento Adicional: Você possui uma arma facilmente escondida e uma dose de veneno de nível 3 que inflige 6 pontos de dano.

Sugestão de Efeito Menor: Você consegue fazer seu inimigo tropeçar e cair de bruços.

Sugestão de Efeito Maior: Você emaranha algo em torno das pernas do seu inimigo, e ele não só cai, mas também perde o próximo turno.

Grau 1: Tirar Vantagem. Quando seu inimigo está enfraquecido, confuso, atordoado, deslocou-se no marcador de dano ou prejudicado de alguma outra forma, a dificuldade de seus ataques contra esse inimigo diminui em um passo além de qualquer outra modificação devido à

desvantagem. Facilitador.

Mentiroso. Você é treinado em todas as formas de enganação. Facilitador.

Grau 2: Acertar no Olho (2 pontos de Velocidade). Você faz um ataque contra uma criatura que possui olho. A dificuldade do ataque é aumentada em um passo, mas se você acertar, a criatura tem problemas para ver pela próxima hora. Durante este tempo, a dificuldade das tarefas da criatura que dependem da visão (que é a maioria das tarefas) é aumentada em um passo. Ação.

Grau 3: Ponto Fraco. Se uma criatura que você pode ver tem uma fraqueza especial, como uma vulnerabilidade ao fogo, uma modificação negativa para percepção, ou assim por diante, você sabe o que é (pergunte e o Mestre lhe dirá.) Facilitador.

Traição. Sempre que você convencer um inimigo de que não é uma ameaça e de repente atacar (sem provocação), o ataque causa 4 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 4: Jogos Mentais (3 pontos de Intelecto). Você usa mentiras e truques contra um inimigo que pode entender você. Se for bem sucedido, o inimigo é atordoado por uma rodada e não pode agir, e está confuso na rodada seguinte, durante a qual a dificuldade de suas tarefas é aumentada em um passo.

Unhas e Dentes. Se, durante um combate corpo-a-corpo, você está disposto a literalmente morder e arranhar um inimigo, além de atacar com sua arma normal, você inflige 1 ponto adicional de dano cada vez que ataca com seu ataque padrão. Algumas criaturas (como autômatos ou criaturas incorpóreas) podem não estar sujeitas a isso, e tentar morder algumas criaturas pode ser perigoso. Facilitador.

Grau 5: Usando o Ambiente (4 pontos de Intelecto). Você encontra alguma maneira de usar o meio ambiente para sua vantagem em uma luta. Durante os próximos dez minutos, a dificuldade das rolagens de ataque e as rolagens de defesa de Velocidade são diminuídas em um passo. Ação para iniciar.

Grau 6: Torcendo a Faca (4 pontos de Velocidade). Uma rodada depois de golpear um inimigo com uma arma corpo a corpo, você pode optar por causar automaticamente o dano padrão ao inimigo com a mesma arma sem qualquer modificador (2 pontos para uma arma leve, 4 pontos para uma arma média ou 6 pontos para uma arma pesada). Ação.

MANIPULA O SISTEMA

Você já aprontou algumas e entrou em conflito com a lei algumas vezes, mas você evadiu autoridades em uma variedade de métodos com mais frequência do que pode contar. Isso porque você é adepto de perceber falhas e explorações em sistemas, sejam esses sistemas leis civis, regulamentos de investimento, códigos de computador, jogos de todos os tipos ou estruturas artificiais similares. Uma vez que percebe e compreende completamente um sistema, você pode manipulá-lo para seus próprios fins.

Você é um manipulador, mas provavelmente mantém um termo como esse só para você. Diga às pessoas que você é um empreendedor — isso sempre soa bem.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você transformou a nota baixa dele em uma aprovação, corrigiu uma questão de imigração, fez uma infração de carro desaparecer dos registros de computador ou orquestrou alguma ajuda semelhante para esse personagem.
2. Escolha outro PJ. Você está ciente de que ele conhece um segredo incriminador ou embaraçoso sobre você.
3. Escolha outro PJ. Sempre que ele estiver ao seu lado, a dificuldade de tarefas envolvendo interações com pessoas ou tentativas de usar máquinas é aumentada em um passo.
4. Escolha outro PJ. Sempre que você encanta ou persuade os outros, esse personagem sempre ganha os mesmos benefícios de suas ações como você.

Equipamento Adicional: Um computador portátil e um smartphone.

Sugestão de Efeito Menor: Você aprende algo completamente inesperado, mas útil.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode imediatamente tomar uma segunda ação

durante este turno.

Grau 1: Hackear o Impossível (3 pontos de Intelecto). Você pode persuadir autômatos, máquinas e computadores para fazer suas ordens. Você pode descobrir uma senha criptografada, interromper a segurança em um site da internet, desligar uma máquina como uma câmera de vigilância ou desativar um robô brincando. Ação.

Programação de Computador. Você é treinado em usar (e explorar) o software de computador, você conhece uma ou mais linguagens de computador o suficiente para escrever programas básicos e é fluente no protocolo da Internet. Facilitador.

Grau 2: Conectado. Você conhece pessoas que fazem coisas — não apenas pessoas respeitadas em cargos de autoridade, mas também uma variedade de hackers e criminosos de rua comuns. Essas pessoas não são necessariamente seus amigos e podem não ser confiáveis, mas eles lhe devem um favor. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes dos seus contatos. Facilitador.

Grau 3: Artista Confiante. Quando você está entrando em um sistema de computador, executando um golpe, batendo carteira, enganando ou passando a perna num trouxa, esgueirando-se por um guarda, e assim por diante, você trata a tarefa como se fosse um nível mais baixo. Facilitador.

Grau 4: Confundir o Inimigo (4 pontos de Intelecto). Através de uma pequena enganação envolvendo um movimento do seu casaco, esquivando-se no momento certo ou um estratagema semelhante, você pode tentar redirecionar um ataque corpo a corpo físico que, de outra forma, atingiria você. Quando o faz, o ataque redirecionado atinge outra criatura que você escolhe dentro do alcance imediato de você e do inimigo atacante. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. Facilitador.

Grau 5: Trabalhar na Amizade (4 pontos de Intelecto). Você sabe exatamente o que dizer para conseguir um pouco de esforço extra de um aliado. Isso concede a uma

Intromissões do Mestre com Manipula o Sistema: Às vezes contatos tem motivos ocultos. Às vezes dispositivos tem proteção anti-falha ou até armadilhas.

Quando você está hackeando o impossível, o Mestre vai decidir se seu hack é razoável e determinar o nível de dificuldade. Para comparação, descobrir uma senha normal quando você tem acesso direto ao sistema é uma tarefa de dificuldade 2 para você.



criatura que você escolha dentro do alcance curto uma ação adicional imediatamente, que pode ser feita fora do turno. A criatura usa a ação que você dá da forma que ela desejar. Ação.

Grau 6: Cobrar um Favor (4 pontos de Intelecto). Um guarda, um médico, um técnico ou um bandido contratado por inimigo ou aliado é secretamente seu aliado ou lhe deve um favor. Quando você invoca o favor, o alvo faz o que pode para ajudá-lo a sair de uma situação específica (desamarra você, lhe dá uma faca, deixa uma porta de cela destrancada) de uma maneira que minimiza seu risco de revelar a lealdade ao empregador dele ou outros aliados. Essa habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 3. Cada vez que você usa essa habilidade, a dificuldade aumenta em um passo. A dificuldade retorna a 3 depois de descansar por dez horas. Ação.

MATA MONSTROS

Você vive em um mundo povoado não apenas por pessoas normais, mas por

criaturas que deveriam pertencer apenas a contos antigos ou pesadelos. Dragões. Górgonas. Hidras com muitas cabeças. Lobisomens. Coisas Piores.

Você decidiu enfrentar essas ameaças, mesmo que isso signifique colocar-se em mais perigo. E se você der a sua vida, outros contarão histórias de sua bravura. Normalmente como cavaleiros fortemente armados e blindados, os assassinos de monstros muitas vezes recebem um grande respeito.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você salvou-o de um monstro (embora não derrotando a criatura, que ainda está por aí).
2. Escolha outro PJ. Você tentou, mas não salvou a pessoa amada dele de um monstro. Você ainda carrega as cicatrizes.
3. Escolha outro PJ. Ele conhece o nome e o lar de um monstro, mas por algum motivo ele não vai compartilhar essa informação com você.
4. Escolha outro PJ. Esse personagem mostra o potencial na arte e a filosofia da matança de monstros. Você gostaria de treiná-lo, mas não tem certeza de que ele

Intromissões do Mestre com Mata Monstros:

Monstros podem ser mais astutos e fortes do que você pensa. Às vezes eles possuem habilidades que você não conhece. Às vezes monstros caçam você ao invés do contrário.

Embora empunhar uma espada — particularmente uma antiga espada da sua sociedade secreta de matadores de monstros, passada por gerações — em um cenário onde as pessoas normalmente não carregam tais armas seja legal, você pode mudar às habilidades relacionadas a espada do Mata Monstros para usar uma arma diferente, como uma pistola com balas de prata.

Intromissões do Mestre com Move-se Como o Vento:
Superfícies podem ser escorregadias ou oferecer obstáculos escondidos. O movimento de outras criaturas podem ser imprevisíveis e o personagem pode se bater neles. Lesões na perna podem retardar um corredor.

Marcador de dano, página 221

esteja interessado.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode mover-se imediatamente uma distância curta após essa ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode tomar imediatamente uma segunda ação durante este turno.

Grau 1: Empunha Espada. Você é hábil com espadas. Facilitador.

Derrotar Monstro. Você inflige 1 ponto adicional de dano com armas. Quando infligir dano a criaturas que sejam mais que duas vezes maiores ou maciças que você, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Conhecimento de Monstros. Você é treinado nos nomes, hábitos, covis suspeitos e tópicos relacionados sobre os monstros do seu mundo. Você pode ser entendido nos idiomas deles (se tiverem um). Facilitador.

Grau 2: Vontade de Lenda. Você é imune a ataques que iriam cativar, hipnotizar, atrair ou influenciar sua mente. Facilitador.

Grau 3: Matador Treinado. Você é treinado no uso de espadas. Facilitador.

Derrotar Monstro Melhorado. Quando inflige danos a criaturas que sejam mais do que duas vezes maiores ou maciças que você, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Cavaleiro. Você é treinado em montar qualquer tipo de criatura que sirva como montaria, como um cavalo de guerra nobre. Facilitador.

Grau 4: Continuar a Lutar. Você não sofre as penalidades normais por estar prejudicado no marcador de dano. Se for debilitado, em vez de sofrer a penalidade normal de ser incapaz de tomar a maioria das ações, você pode continuar a agir; No entanto, a dificuldade de todas as tarefas aumenta em um passo. Facilitador.

Grau 5: Matador Especializado. Você é especializado no uso de espadas. Facilitador.

Heroico Derrotador de Monstro. Quando inflige danos a criaturas que sejam mais do que duas vezes maiores ou maciças que

você, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 6: Matador (2 pontos de Potência).

Você inflige 3 pontos adicionais de dano com uma espada, independentemente do seu alvo. Esta habilidade significa que, contra criaturas que sejam mais do que duas vezes maiores ou maciças que você, você inflige um total de 12 pontos adicionais de dano. Facilitador.

MOVE-SE COMO O VENTO

Você é extraordinariamente rápido.

Através de alguma força além dos limites humanos (como magia, tecnologia, poderes mutantes ou similares) você é um borrão de movimento. Você pode ultrapassar qualquer um e à medida que suas habilidades aumentam, você pode eventualmente dar a volta em torno de aves voando ou carros em alta velocidade.

Você provavelmente usa roupas apertadas que não o impedem enquanto se move. Da mesma forma, você provavelmente não se deixa sobrecarregar por muitos equipamentos.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele se move tão devagar! Isso irrita você.
2. Escolha outro PJ. Este personagem é atraente e sedutor para você.
3. Escolha outro PJ. Ele inspira você. Quando ele está a uma distância imediata, a dificuldade de todas as ações físicas (que não sejam defesa) é diminuída em um passo.
4. Escolha outro PJ. Ele lhe deve uma quantia significativa de dinheiro.

Sugestão de Efeito Menor: Você restaura 2 pontos na sua Reserva de Velocidade.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode fazer uma segunda ação nesta rodada.

Grau 1: Velocidade. Você ganha 5 pontos adicionais na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Velocidade de Corrida. Você se move muito mais do que o normal em uma rodada. Isso significa que, como parte de outra ação, você pode avançar uma distância curta. Como ação, você pode se mover distância uma longa, ou até 61 metros (200 pés) como uma tarefa baseada

em Velocidade com uma dificuldade 4. Facilitador.

Grau 2: Mais Velocidade. Você ganha 5 pontos adicionais na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Difícil de Atingir. Você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Explosão de Velocidade (4 pontos de Velocidade). Você pode tomar duas ações separadas nesta rodada. Na rodada seguinte, a dificuldade de todas as ações é aumentada em um passo. Você não pode usar essa habilidade duas rodadas seguidas. Facilitador.

Grau 4: Piscar de Olhos (4 pontos de Velocidade). Você se move até 305 metros (1.000 pés) em uma rodada. Ação.

A Toda Velocidade. Se você não fizer nada além de se mover por três ações seguidas, você acelera muito e pode mover até 322 km/h (cerca de 610 m cada rodada) por até dez minutos (cerca de 56 km), após o qual você deve parar e fazer uma rolagem de recuperação. (Mover até 200 mph (cerca de 2.000 pés por rodada) por até dez minutos [cerca de 35 milhas].) Facilitador.

Grau 5: Ainda Mais Velocidade. Você ganha 5 pontos adicionais na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Difícil de Ver. Quando se move, você é um borrão. É impossível distinguir sua identidade à medida que você passa e em uma rodada em que você faz nada além de se mover, a dificuldade das tarefas de furtividade e de defesa de Velocidade são diminuídas em um passo. Facilitador.

Grau 6: Explosão de Velocidade Perfeita (6 pontos de Velocidade). Você pode tomar duas ações separadas nesta rodada. Facilitador.

Velocidade de Corrida Incrível. Você se move muito mais do que o normal em uma rodada. Isso significa que como parte de outra ação, você pode mover-se até uma distância longa. Como ação, pode mover-se até 61 metros (200 pés), ou até 152 metros (500 pés) como uma tarefa baseada em Velocidade com uma dificuldade de 4. Facilitador.

MOVE-SE COMO UM GATO

Você é extremamente habilidoso. Sua velocidade e agilidade tornam você quase uma maravilha. Seu corpo é leve, flexível e gracioso. Seu treinamento — ou talvez um pouco de magia ou tecnologia — permite que você se mova rápido e suavemente, aterrando com segurança quando cair e evitar perigo.

Você provavelmente usa roupas apertadas que não o impedem enquanto se move. Da mesma forma, você provavelmente não se deixa sobrecarregar por muitos equipamentos. Você usará armadura somente se ela não te deixar mais devagar.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Sua falta de jeito ocasional e comportamento barulhento o irritam.
2. Escolha outro PJ. Este personagem vem do mesmo lugar que você e vocês se conheceram quando crianças.
3. Escolha outro PJ. Você o ajuda com conselhos e uma mão amiga quando ele precisa disso. Sempre que os dois estiverem um ao lado do outro, a dificuldade das tarefas de equilibrar, escalar e saltar é diminuída em um passo para ele.
4. Escolha outro PJ. Ele lhe deve uma quantia significativa de dinheiro.

Sugestão de Efeito Menor: Você restaura 2 pontos da sua Reserva de Velocidade.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode fazer uma segunda ação nesta rodada.

Grau 1: Reflexos. Você ganha 3 pontos adicionais na sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Equilíbrio. Você é treinado em equilíbrio. Facilitador.

Grau 2: Movimento. Você é treinado em escalar e saltar. Facilitador.

Queda Segura. Você reduz o dano de uma queda em 5 pontos. Facilitador.

Grau 3: Reflexos Maiores. Você ganha 1 em sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Difícil de Tocar. Você é treinado em tarefas de defesa de velocidade. Facilitador.

Intromissões do Mestre com Move-se Como um Gato: Mesmo um gato pode ser desajeitado às vezes, especialmente quando com excesso de confiança. Um pulo bem calculado não é tão fácil quanto parece. Um movimento de escape é tão exagerado que envia o personagem bem no caminho do perigo.

Grau 4: Golpe Rápido (4 pontos de Velocidade). Você faz um ataque corpo a corpo com tanta velocidade que é difícil para seu adversário se defender e isso o tira do equilíbrio. A dificuldade de fazer o ataque é diminuída em dois passos e o inimigo, se atingido, fica confuso, de modo que, para a próxima rodada, a dificuldade das tarefas dele é aumentada em um passo. Ação.

Grau 5: Reflexos Fenomenais. Você ganha 5 pontos adicionais na sua Reserva de Velocidade.

Escorregadio: Você é treinado para escapar de qualquer tipo de amarra ou restrição.

Grau 6: Explosão de Ação (6 pontos de Velocidade). Você pode tomar duas ações separadas nesta rodada. Facilitador.

NÃO FAZ MUITO

Você é um preguiçoso. Você teve vários trabalhos em sua vida, mas nada realmente fixo. Nenhuma coisa o consome, o obriga ou o conduz. Você flutua de um evento a outro. Isso não significa que você seja infeliz, necessariamente. Não é uma vida ruim. Você gosta de ter calma. Apreciar as pequenas coisas. Fazer uso de algumas substâncias relaxantes de vez em quando. Aproveitar o tapete que une toda a sala. Não há muito estresse e você conhece um pouco sobre muitas coisas diferentes.

Você se veste casualmente. Você pode estar em uma forma física decente — se, no caso, for seu estilo — ou talvez você seja mais cerebral (um pseudointelectual). Tudo é aceitável.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele sempre esteve lá por você. Tirou você de problemas de vez em quando. Ele é legal.
2. Escolha outro PJ. Este personagem é muito tenso para seus gostos. Ele tem que aprender a relaxar.
3. Escolha outro PJ. Você é um pouco invejoso desse personagem porque ele é melhor do que você no seu hobby favorito (boliche, karaokê, ou seja o que for).
4. Escolha outro PJ. Você lhe deve dinheiro, mas espera que ele esqueça disso.

Sugestão de Efeito Menor: Você lembra

nas suas experiências e reduz a dificuldade de sua próxima ação em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: Você obtém uma rolagem de recuperação gratuita que não usa uma ação.

Grau 1: Lições de Vida. Escolha quaisquer duas perícias de não-combate. Você é treinado nessas perícias. Facilitador.

Grau 2: Totalmente Tranquilo. Sua rolagem de recuperação de dez minutos demora para você apenas uma rodada. Facilitador.

Grau 3: Cuidando de Si Mesmo. Escolha um tipo de ataque em que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado em ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 4: Lições de Vida. Escolha quaisquer duas perícias de não-combate. Você é treinado nessas perícias. Facilitador.

A Melhor Ofensiva. Você é treinado em defesa de Potência, defesa de Velocidade ou defesa de Intelecto (sua escolha). Se você já é treinado nesse tipo de defesa, você é especializado. Facilitador.

Grau 5: Duradouro. Ou você se mantém em forma (dando-lhe 5 pontos para dividir entre sua Reserva de Potência e a sua Reserva de Velocidade, como quiser) ou você sabe se virar (dando-lhe 5 pontos para adicionar a sua Reserva de Intelecto) — sua escolha. Facilitador.

Grau 6: Pegando das Experiências da Vida (6 pontos de Intelecto). Você viu muito e fez muito, e essa experiência é útil. Faça uma pergunta ao Mestre e você receberá uma resposta geral. O Mestre atribui um nível à questão, então quanto mais obscura a resposta, mais difícil é a tarefa. Geralmente, o conhecimento que você pode encontrar procurando em outro lugar além da sua localização atual é de nível 1 e o conhecimento obscuro do passado é de nível 7. Ação.

Intromissões do Mestre com Não Faz Muito:
Novas situações são confusas e estressantes. Ações passadas (ou não tê-las feito) voltam para te assombrar.

NÃO PRECISA DE ARMAS

Você não usa armas — você é uma arma. Com golpes poderosos, chutes e movimentos de corpo inteiro, você inflige danos incríveis aos seus inimigos. Ao concentrar sua energia, o poder combinado de seu corpo e mente significa que você pode causar incríveis quantidades de dano sem esgotar suas reservas de energia. Você pode ter adquirido suas habilidades através de treinamento intenso, vários implantes e aprimoramentos, mutações genéticas ou qualquer combinação dessas coisas. Seja qual for a origem de seus feitos, você provavelmente cuida bem do seu corpo, garantindo que ele permaneça a arma mais afiada e confiável à sua disposição.

Os artistas marciais sem arma são temidos e reverenciados. Eles usam roupas soltas e confortáveis que lhes permitem uma gama completa de movimentos e raramente usam armas que não sejam os próprios implementos do seu corpo (embora alguns levem itens projetados para melhorar seus movimentos do corpo para maior efeito, como armas de contusão, espinhos de joelho ou lâminas nas botas).

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele parece acreditar que as únicas armas verdadeiras são aquelas que pode segurar em sua mão, e ele pode olhar para você com desdém.
2. Escolha outro PJ. Esta pessoa parece incrivelmente inconsciente de seu corpo e sempre fica no seu caminho. Se você erra seu inimigo e acerta acidentalmente alguém por perto, é provável que seja ele.
3. Escolha outro PJ. Você já treinou com um amigo íntimo dele, e você deve muito a esse amigo em comum.
4. Escolha outros dois PJs. Uma vez que esses dois ouviram sobre suas habilidades, eles manifestaram interesse em ser seus alunos. No entanto, apenas um parece ter alguma aptidão.

Sugestão de Efeito Menor: Você destrói seu alvo e derruba-o de bruços.

Sugestão de Efeito Maior: Você atinge seu alvo em um membro, tornando esse membro inútil pelo próximo minuto.

Grau 1: Punhos de Fúria. Você inflige 2 pontos adicionais de dano com ataques desarmados. Facilitador.

Carne de Pedra: Você tem +1 para Armadura se você não usar armadura física. Facilitador.

Grau 2: Vantagem em Desvantagem (2 pontos de Velocidade). Com uma série de movimentos rápidos, você faz um ataque contra um inimigo empunhando uma arma, infligindo dano e desarmando-o para que a arma dele esteja agora a 3 metros (10 pés) de distância no chão, ou em suas mãos, sua escolha. A dificuldade do ataque é aumentada em um passo. Ação.

Estilo de Luta: Você é treinado em ataques desarmados. Facilitador.

Grau 3: Mover-se Como Água (3 pontos de Velocidade). Você gira e se move para que sua defesa e ataques sejam auxiliados pelo seu movimento fluido. Por um minuto, a dificuldade de seus ataques e rolagens de defesa de Velocidade é diminuída em um passo. Facilitador.

Intromissões do Mestre com Não Precisa de Armas: Acertar certos inimigos machuca você assim como machuca eles. Oponentes com armas tem grande alcance. Movimentos de artes marciais complicados podem deixar você fora de equilíbrio.



Grau 4: Defletir Ataques (4 pontos de Velocidade). Por um minuto, você desviará ou esquivará de todos os ataques de projéteis à distância. No entanto, durante este tempo, a dificuldade de todas as outras ações é aumentada em um passo em qualquer rodada na qual você é atacado por projéteis à distância. Ação para iniciar.

Grau 5: Ataque Atordoante (4 pontos de Potência). Você atinge seu inimigo no lugar certo, atordoando-o de modo que ele perca a próxima ação dele. Este ataque não causa dano. Ação.

Grau 6: Mestre do Estilo. Você é especializado em ataques desarmados. Se você já é especializado em ataques desarmados, em vez disso, você causa 2 pontos adicionais de dano com ataques desarmados. Facilitador.

NUNCA DESISTE

Você é tão firme, robusto e determinado como pode se imaginar. Quando outros estão prontos para ir embora, você está apenas começando.

Você provavelmente não gasta muito tempo com sua aparência — é muito menos importante do que suas ações. No

que importa, também são as palavras. Você provavelmente não é muito falante. Você é um fazedor.

Os personagens com esse foco às vezes são chamados de “intrépidos” ou “duro de matar”. Muitas vezes, são soldados, mercenários ou outros indivíduos difíceis e durões, mas às vezes eles assumem uma posição mais heroica. Um personagem que é difícil de matar fica por mais tempo para ajudar os outros, afinal.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você sente a necessidade irresistível de impressionar esse personagem, embora você não tenha certeza do porquê.
2. Escolha outro PJ. Este personagem parece bastante capaz, mas em sua mente, seu espírito precisa ser motivado. Você está constantemente tentando convencê-lo a continuar tentando, seguir em frente e lutar uma boa luta.
3. Escolha outro PJ. Você se sente muito protetor desse personagem e não quer vê-lo prejudicado.
4. Escolha outro PJ. Este personagem vem do mesmo lugar que você, e vocês se conheceram quando crianças.

Sugestão de Efeito Menor: Você restaura 2 pontos para a sua Reserva de Potência.

Intromissões do Mestre com Nunca Desiste:

Mesmo se você nunca desiste, as vezes seu equipamento ou armas o fazem.



Sugestão de Efeito Maior: A dificuldade de sua próxima ação é diminuída em dois passos.

Grau 1: Recuperação Rápida. Sua rolagem de recuperação de dez minutos leva, em vez disso, uma ação, então as suas duas primeiras rolagens de recuperação levam uma ação, a terceira leva uma hora e a quarta leva dez horas. Facilitador.

Pressionando (2 pontos de Potência). Você ignora os efeitos do terreno enquanto se desloca por uma hora. Facilitador.

Grau 2: Ignorar a Dor. Você ignora a condição enfraquecido do **marcador de dano** e trata a condição debilitado como enfraquecido. Facilitador.

Grau 3: Reservas Ocultas. Quando você faz uma rolagem de recuperação de ação única, você também ganha 1 para a sua Margem de Potência e Margem de Velocidade por dez minutos depois. Facilitador.

Grau 4: Determinação Crescente. Se você falhar em uma tarefa física de não-combate (abrir uma porta ou escalar um penhasco, por exemplo) e, em seguida, tentar novamente a tarefa, a dificuldade é reduzida em um passo. Se você falhar novamente, você não ganha nenhum benefício especial. Facilitador.

Durar Mais que o Inimigo. Se você esteve no combate por cinco rodadas completas, a dificuldade de todas as tarefas no restante desse combate é diminuída em um passo e você causa 1 ponto adicional de dano por ataque. Facilitador.

Grau 5: Jogar Fora a Aflição (5 pontos de Potência). Se você é afetado por uma condição ou aflição indesejada (como doença, paralisia, controle mental, membros quebrados, etc.), você pode ignorá-la e agir como se não afetasse você por uma hora. Se a condição durar normalmente menos de uma hora, é totalmente negada. Ação.

Grau 6: Ainda Não Morri. Quando você normalmente morreria, em vez disso, você fica inconsciente por uma rodada e depois acorda. Você ganha imediatamente 1d6 +

6 pontos para restaurar suas Reservas de estatísticas e é tratado como se estivesse debilitado (o que para você é como estar enfraquecido, graças à sua habilidade Ignorar a Dor) até você descansar por dez horas. Se você morrer novamente antes de fazer sua rolagem de recuperação de dez horas, você está realmente morto. Facilitador.

PASTOREIA ESPÍRITOS

Você vê coisas que outros não: almas errantes dos mortos, espíritos da natureza, figuras efêmeras que pulam entre as chamas de um fogo e todas as outras pessoas invisíveis. Você pode falar com essas entidades do outro mundo e interagir com elas. Eles são atraídos para você, pois eles reconhecem que você anda em dois mundos.

Os pastores geralmente usam vestes distintivas e uma variedade de símbolos, muitas vezes com imagens macabras. As runas costuradas em sua capa ajudam você a se concentrar em suas habilidades.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Quando os espíritos te sussurram, como costumam fazer (você aprendeu a ignorá-los), esse personagem às vezes pode ouvir o que eles dizem.
2. Escolha outro PJ. Ele veio a você com perguntas de um amigo, membro da família ou inimigo que partiu.
3. Escolha outro PJ. Você pode ou não ter lido isso, mas os espíritos lhe sussurram que ele está destinado a morrer em breve.
4. Escolha outro PJ. Você deve a esse personagem uma quantidade significativa de dinheiro.

Habilidades Espirituais: Quando você executa habilidades que normalmente usariam força ou outra energia, elas usam energia espiritual. Por exemplo, uma explosão de força parece ser entregue por um fantasma errante cujo toque drena energia vital. Esta alteração não altera nada além do tipo de dano.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode fazer uma pergunta adicional a um espírito que você peticionou.

Sugestão de Efeito Maior: O espírito conhece uma quantidade surpreendente de informações sobre o assunto.

Intromissões do Mestre com Pastoreia Espíritos:

Algumas pessoas não confiam naqueles que negociam com espíritos. As vezes os mortos não querem pastoreamento.

Marcador de dano, página 221

Uma criatura insubstancial não pode ser afetada ou afetar nada a menos que indicado o contrário, como quando um ataque é feito com uma arma especial. Uma criatura insubstancial pode passar através de matéria sólida sem dificuldade, mas barreiras de energia sólida, como um campo de força mágico, os mantém afastados.

Em alguns cenários, o Pastoreia Espíritos se aplica somente a um tipo de espírito, como os espíritos dos mortos, espíritos da natureza, e assim por diante.

Grau 1: Questionar os Espíritos (2 pontos de Intelecto). Você pode chamar um espírito para você e solicitá-lo para responder algumas perguntas (geralmente não mais de três antes que o espírito se desvaneça).

Primeiro, você deve convocar um espírito. Se é um espírito dos mortos, você deve ter conhecido pessoalmente a pessoa, ter um objeto que era de propriedade da pessoa, ou tocar os restos físicos da criatura. Para outros espíritos, você deve conhecer o nome completo do espírito ou ter um grande elemento (como fogo ou terra) com o qual o espírito está associado.

Se o espírito responde, ele pode se manifestar como uma sombra insubstancial que responde por si mesmo, pode habitar um objeto ou qualquer resíduo que você fornece, ou pode se manifestar como uma presença invisível para a qual você fala.

O espírito pode não querer responder suas perguntas, caso em que você deve convencê-lo a ajudar. Você pode tentar psiquicamente deixar o espírito submisso (uma tarefa de Intelecto), ou você pode tentar a diplomacia, enganar ou chantagem (“Responda-me, ou direi a seus filhos que você era um xavecador” ou “eu destruirei essa relíquia que pertenceu a você”).

O Mestre determina o que o espírito pode conhecer, com base no conhecimento que possuiu em vida. Ação para iniciar.

Grau 2: Cúmplice Espiritual. Um espírito de nível 3 o acompanha e segue suas instruções. O espírito deve permanecer dentro do alcance imediato — se ele se afasta, desaparece no final do turno seguinte e não pode retornar por um dia. Você e o Mestre devem combinar os detalhes do seu cúmplice espiritual, e você provavelmente irá fazer rolagens para ele quando for preciso ações. O cúmplice espiritual atua no seu turno, pode mover uma distância curta a cada rodada, e existe parcialmente fora de fase (permitindo que ele se mova através das paredes, embora assim seja um mal carregador de bagagens). O espírito se instala em um objeto que você designa, e se manifesta como uma presença invisível ou uma sombra fantasmagórica. Seu cúmplice espiritual é especializado em uma

habilidade de conhecimento que o Mestre determina.

O espírito é normalmente insubstancial, mas se você gastar uma ação e 3 pontos de Intelecto, ele acumula substância suficiente para afetar o mundo ao seu redor. Como uma criatura de nível 3 com substância, tem um número alvo de 9 e uma vitalidade de 9. Ele não ataca criaturas, mas, embora substancial, pode gastar sua ação para servir como um recurso para qualquer ataque que você faça em seu turno.

Enquanto corpóreo, o espírito não pode mover-se através de objetos ou voar. Um espírito permanece corpóreo por até dez minutos de cada vez, mas desaparece de volta a forma insubstancial se não ativamente ocupado. Se o seu cúmplice espiritual é destruído, ele se regenera em 1d6 dias, ou você pode atrair um novo espírito em 2d6 dias. Facilitador.

Grau 3: Comandar Espírito (3 pontos de Intelecto). Você pode comandar um espírito ou criatura morta animada de até o nível 5 dentro do alcance curto. Se você for bem sucedido, o alvo não pode atacá-lo por um minuto, durante o qual segue seus comandos verbais se ele pode ouvi-lo e entender. Ação para iniciar.

Grau 4: Manto de Aparição. A seu comando, seu cúmplice espiritual se envolve em você por até dez minutos. O espírito inflige automaticamente 4 pontos de dano a qualquer um que tente tocar em você ou golpeá-lo com um ataque corpo a corpo. Enquanto o manto de aparição está ativo, a dificuldade de todas as tarefas para evadir das percepções dos outros é diminuída em um passo. Facilitador.

Grau 5: Chamar Espírito Morto (6 pontos de Intelecto). Ao seu toque, os restos de uma criatura morta, por não mais de sete dias, aparece como um espírito manifestado (e aparentemente físico). O espírito levantado persiste por até um dia (ou menos, se realizar algo importante antes disso), após isso o espírito desaparece e não pode retornar novamente. O espírito levantado lembra tudo o que conheceu na vida e possui a maioria das habilidades anteriores (embora não o equipamento).

Além disso, ganha a habilidade de tornar-se insubstancial como uma ação por até um minuto por vez. O espírito tem obrigações com você e não precisa ficar perto de você para se manter manifestado. Ação para iniciar.

Chamando Espírito de Outro Mundo (6 pontos de Intelecto). Você convoca uma criatura espiritual que se manifesta por até um dia (ou menos, se ela realizar algo importante antes disso), após isso o espírito desaparece e não pode ser convocado de novo. O espírito é uma criatura de nível 6 ou inferior, e pode ser substancial ou insubstancial conforme ele desejar (usando uma ação para mudar). O espírito não tem obrigações com você, e não precisa ficar perto de você para se manter manifestado. Ação para iniciar.

Grau 6: Infundir Espírito. Quando você matar uma criatura ou destruir um espírito com um ataque, se você escolher, o espírito dela (se desprotegido) imediatamente infunde você e você recupera 1d6 pontos para uma de suas Reservas (sua escolha).

O espírito é armazenado dentro de você, o que significa que não pode ser questionado, levantado ou restaurado a vida por qualquer meio, a menos que você o permita.

Comandar Espírito Melhorado. Quando você usa sua habilidade de Comandar Espírito, você pode comandar um espírito ou animar uma criatura morta-viva de até nível 7.

PILOTA NAVES ESTELARES

Você é um piloto de nave estelar. Você se sente mais vivo quando os motores estão funcionando, as placas do chão estão vibrando sob seus pés e as estrelas passam por seus olhos com uma velocidade contínua. Se você pilota a nave estelar ao longo de uma rota de comércio perigoso, explora lugares que ninguém tenha ido antes ou trabalha como um serviço de entrega, você ainda é o mestre do seu próprio domínio: sua nave estelar.

Pilotar é um trabalho glamoroso que exige trajes glamorosos, então você usa roupas impressionantes, possivelmente incluindo holo-tatuagens, joias de dados e

Intromissões do Mestre com Pilota Naves Estelares:

A nave estelar se perde no espaço. A embarcação se quebra no meio do nada. Uma nave inimiga aparece de repente na ponta do sensor de alcance. Você encontra um passageiro clandestino alienígena.





Antes de você escolher este foco, trabalhe com seu Mestre para ter certeza que você terá a oportunidade de ter acesso a uma nave estelar.

Naves estelares de exemplo, página 277

outros acessórios elaborados.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você prometeu a esse personagem uma viagem em qualquer lugar que quisesse em uma nave estelar. Ele ainda não decidiu aceitar sua oferta.

2. Escolha outro PJ. Você contrabandeou mercadorias em sua nave estelar para ele no passado e isso acabou te enredando em problemas legais. Você já esqueceu o incidente. A maior parte.

3. Escolha outro PJ. Esse personagem confiou a você que ele suspeita que você é um agente de uma organização inimiga. Você negou isso.

4. Escolha um ou mais PJs. Você acidentalmente bateu sua nave estelar quando esses personagens estavam a bordo. Todos ficaram feridos e outro camarada foi morto no incidente.

Equipamento Adicional: Com a aprovação do seu Mestre, acesso a uma pequena nave estelar.

Sugestão de Efeito Menor: A dificuldade da próxima tarefa tentada por um aliado (seja algo pessoal ou na operação de um dos sistemas da nave estelar, como comunicação, sensores, armas e assim por diante) é reduzida em um passo.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tomar uma ação extra imediatamente,

seja algo pessoal ou em operação de um dos sistemas da nave estelar, como comunicação, sensores, armas e assim por diante.

Grau 1: Piloto. Você é treinado em todas as tarefas relacionadas a pilotar uma nave estelar. De um modo geral, as tarefas de pilotagem são tarefas baseadas em Velocidade, embora o uso de sensores e instrumentos de comunicação sejam tarefas baseadas em Intelecto. Facilitador.

Conhecimento Flexível. Depois de cada rolagem de recuperação de dez horas quando você tiver acesso à biblioteca digital da nave estelar, escolha uma área de conhecimento relacionado a um planeta específico ou a algum outro local. A área pode ser habitações, costumes, governos, características da principal raça ou raças, figuras importantes e assim por diante. Você é treinado nessa área até que você use essa habilidade novamente. Você poderia usar essa habilidade com uma área de conhecimento que você já é treinado para se especializar. Facilitador.

Grau 2: Salvamento e Conforto (2 pontos de Intelecto). Você está familiarizado com o espaço aberto. Se você passar uma hora usando os sensores da sua nave e fazer

uma rolagem de Intelecto de dificuldade 3, você pode encontrar resgate sob a forma de nave espacial abandonada, montes de matéria a deriva que uma vez foram habitadas ou um lugar para se esconder da perseguição no que a maioria das pessoas de outra forma assumiria que seja espaço vazio (como em uma nebulosa, um campo de asteroides ou a sombra de uma lua). O salvamento que aparece inclui comida e água suficientes para você e vários outros, bem como a possibilidade de armas, roupas, artefatos tecnológicos, sobreviventes ou outros itens utilizáveis. Em outros contextos, essa habilidade conta como treinamento em tarefas relacionadas à percepção. Uma hora.

Forte Mentalmente. Olhar para o tecido nu do hiperespaço, o espaço retorcido ou um efeito semelhante relacionado a viagens mais rápidas que a luz, é difícil para a mente, mas você desenvolveu resistência. Você é treinado nas tarefas de defesa de Intelecto. Facilitador.

Grau 3: Piloto Experiente. Você é especializado em todas as tarefas relacionadas à pilotagem de uma nave estelar. Facilitador.

Mecânico de Passagem. Você é treinado em tarefas relacionadas ao reparo e manutenção de uma nave estelar. Facilitador.

Grau 4: Matriz do Sensor (3 pontos de Intelecto). Você é treinado no uso de instrumentos sensoriais da nave estelar. Esses instrumentos permitem que os usuários respondam questões gerais sobre um local, como “Quantas pessoas estão na colônia de mineração?” Ou “Onde a outra nave espacial caiu?”. Ação.

Experiência de Piloto. Você adiciona 3 pontos a sua Reserva de Velocidade. Facilitador.

Grau 5: Como a Parte de Trás da Sua Mão. A dificuldade de todas as tarefas diretamente relacionadas a uma nave estelar que você possui ou que tenham uma conexão direta a ela é diminuída em um passo. As tarefas incluem reparos, reabastecimento de combustível, buscar uma fenda no casco, achar um clandestino,

e assim por diante. O mesmo acontece com qualquer ataque ou rolagem de defesa que você faça dentro da nave estelar contra abordadores inimigos, bem como qualquer ataque ou defesa que você faz com a nave contra naves inimigas. Facilitador.

Grau 6: Controle Remoto (5 pontos de Intelecto). Você pode usar as matrizes de comunicação e sensor de uma nave estelar para lançar um ataque que deixa brevemente uma nave estelar inimiga dentro de 32 km (20 milhas) inoperante por até um minuto. Ação.

Piloto Incomparável. Enquanto estiver em uma nave estelar que você possui ou tenha uma conexão direta, sua Margem de Potência, Margem de Velocidade e Margem de Intelecto aumentam em 1. Quando você faz uma rolagem de recuperação em uma nave estelar que conhece, você recupera 5 pontos adicionais. Facilitador.

POSICIONA-SE COMO UM BASTIÃO

Você é uma parede. Uma pedra. Uma ilha contra uma tempestade de armas e palavras. Nada o move. Nada, nem mesmo, aborrece você. Talvez seja seu tamanho físico que lhe dá tal poder de supressão, talvez você tenha aprimorado seu físico com mecanismos e máquinas, ou talvez seja apenas a sua incrível força de vontade que obriga os inimigos a conter os golpes.

Sua armadura provavelmente é exatamente como você: sólida, forte e totalmente impenetrável. Todo floreio e um pouco de estilo — se você tiver algum — servem como uma proteção extra.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você se sente em dívida com esse personagem e sai do seu caminho para protegê-lo contra danos.
2. Escolha outro PJ. Você salvou esse personagem de uma situação perigosa.
3. Escolha outro PJ. Esse personagem, uma vez, se esbarrou em você enquanto fugia de... alguma coisa. Você o deteve, apenas por estar no lugar errado na hora errada, mas ele parece ressentir-se de você.
4. Escolha dois outros PJs. Você gostaria de pedir-lhes para ajudá-lo a treinar, atacando você ao mesmo tempo, mas não sabe como abordá-los com esse pedido.

Equipamento Adicional: Você tem uma

Intromissões do Mestre com Posiciona-se Como um Bastião: A armadura de que você depende se desmonta. Uma fraqueza em seu corpo causa um efeito inesperado. Pequenos inimigos conspiram contra você de uma forma inesperada.

Alguns personagens que Posiciona-se Como um Bastião podem já ter Hábil em Armadura. Eles podem escolher uma habilidade adicional de grau 1.

Intromissões do Mestre com Possui um Halo de Fogo: Fogo queima materiais inflamáveis. Fogo se espalha, talvez além do controle daquele que o começou. Criaturas primitivas temem o fogo e frequentemente atacam o que eles temem.

armadura de sua escolha e um escudo.

Sugestão de Efeito Menor: Você adiciona +2 à Armadura.

Sugestão de Efeito Maior: Você recupera 2 pontos para a sua Reserva de Potência.

Grau 1: Defensor Experiente. Ao usar armadura, você ganha +1 para Armadura.

Hábil em Armadura. Você pode usar armaduras por longos períodos de tempo sem se cansar e pode compensar as reações mais lentas de usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você reduz o custo de Velocidade para usar armaduras em 1. Você inicia o jogo com um tipo de armadura de sua escolha. Facilitador.

Grau 2: Resistir aos Elementos. Você resiste a calor, frio e outros extremos semelhantes. Você tem um bônus especial de +2 para Armadura contra danos ambientais ou outros danos que normalmente ignorariam a Armadura.

Grau 3: Imóvel (3 pontos de Potência). Você evita ser derrubado, empurrado para trás ou movido contra sua vontade, enquanto você estiver na posição vertical e capaz de agir. Facilitador.

Poderoso. Você ganha 5 pontos adicionais para a sua Reserva de Potência. Facilitador.

Grau 4: Parede Viva (3 pontos de Potência). Você especifica uma área confinada — como uma porta aberta, um corredor ou um espaço entre duas árvores — onde você está. Nos próximos dez minutos, se alguém tentar entrar ou passar por essa área e você não desejar isso, você faz um ataque automático contra eles. Se você acertar, não só inflige dano, mas ele também deve parar seu movimento. Facilitador.

Grau 5: Robustez. Você é treinado nas tarefas de defesa de Potência.

Maestria Com Armadura. Quando você usa alguma armadura, você reduz as penalidades da armadura para 0. Facilitador.

Grau 6: Treinado com Escudo. Se você usar um escudo, a dificuldade das tarefas de

defesa de Velocidade é diminuída em dois passos em vez de um. Facilitador.

Parede Com Dentes. Você inflige 2 pontos adicionais de dano com todos os ataques ao usar sua habilidade Parede Viva.

POSSUI UM HALO DE FOGO

Você pode criar um revestimento de chamas ao redor do seu corpo. Você deixa marcas de queimado onde quer que você vá, e você não pode manipular objetos combustíveis sem primeiro extinguir suas chamas inerentes. Se você tem outras habilidades extraordinárias, todos os seus efeitos estão imbuídos de chama. Visuais ardentes acompanham seus poderes e, em alguns casos, sua predileção pela chama realmente reestrutura suas habilidades para assumir uma natureza ardente onde não existia antes.

Você provavelmente usa vermelho e amarelo, ou talvez preto.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Através de um capricho do destino, seu fogo não pode prejudicar esse personagem.
2. Escolha outro PJ. Você descobriu recentemente que, se ele estiver perto de você quando usar sua habilidade de Cobrir-se de Chamas, ele também fica coberto de chamas. Isso não prejudica ele, e quem tenta tocá-lo ou golpeá-lo com um ataque corpo a corpo sofre 1 ponto de dano. Ele deve permanecer em um alcance curto de você.
3. Escolha outro PJ. Ele teve uma experiência devastadora com o fogo no passado e deve decidir como reagir ao seu constante uso de fogo ao redor dele.
4. Escolha outro PJ. Por algum motivo, um de seus membros é especialmente vulnerável às suas chamas. Ocasionalmente, quando você usa Lançar Chama para prejudicar um inimigo, sua parte do corpo vulnerável explode em chamas. A chama não prejudica ele ou o equipamento dele, mas pode ser um impedimento durante o combate devido a surpresa.

Equipamento Adicional: Você possui um artefato — um dispositivo para pulverizar sobre objetos inanimados para torná-los resistentes ao fogo. Toda o seu equipamento inicial já foi tratado, a menos

que você não queira.

Habilidades de Fogo: Se você realizar habilidades especiais, aqueles que normalmente usam força ou outra energia (como eletricidade) ao invés disso elas usam fogo. Por exemplo, explosões de força são explosões de chamas. Essas alterações não alteram nada, exceto o tipo de dano e o fato de que ela pode iniciar incêndios. Como outro exemplo, uma parede de energia, em vez disso, cria uma parede de chamas vorazes. Neste caso, a alteração altera a habilidade para que a barreira não seja sólida, mas inflige 1 ponto de dano a qualquer coisa que a tocar e 4 pontos de dano a qualquer pessoa que a atravesse.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo ou algo próximo do alvo pega fogo.

Sugestão de Efeito Maior: Um item importante no alvo é destruído.

Grau 1: Cobrir-se de Chamas (1 ponto de Intelecto). A seu comando, todo o seu corpo fica envolto em chamas que duram até dez minutos. O fogo não o queima, mas inflige automaticamente 2 pontos de dano a quem tenta tocar em você ou golpeá-lo com um ataque corpo a corpo. Chamas de outra fonte ainda podem te machucar. Enquanto estiver coberto de chamas, você ganha +2 para Armadura apenas contra danos causados pelo fogo de outra fonte. Facilitador.

Grau 2: Lançar Chama (2 pontos de Intelecto). Enquanto estiver usando Cobrir-se de Chamas, você pode concentrar seu halo e atirar um punhado de fogo em um alvo. Este é um ataque de alcance curto que causa 4 pontos de dano de fogo. Ação.

Grau 3: Mão Flamejante da Perdição (3 pontos de Intelecto). Enquanto estiver usando Cobrir-se de Chamas, você pode concentrar seu halo e produzir uma mão feita de chama animada que tem o dobro do tamanho de uma mão humana. A mão atua como você a conduzir, flutuando no ar. Conduzir a mão é uma ação. Sem comando, a mão não faz nada. Ela pode se mover uma distância longa em uma rodada, mas nunca se afasta de você mais do que o alcance longo. A mão pode agarrar, mover e carregar coisas, mas

qualquer coisa que ela toca recebe 1 ponto de dano por rodada pelo calor. A mão também pode atacar. É uma criatura de nível 3 e causa 1 ponto de dano de fogo extra quando ataca. Uma vez criada, a mão dura dez minutos. Ação para criar; ação para direcionar.

Grau 4: Lâmina de Fogo (4 pontos de Intelecto). Quando desejar, você estende o seu halo de fogo para cobrir em chamas uma arma que usa, por uma hora. A chama termina se você parar de segurar ou carregar a arma. Enquanto a chama durar, a arma inflige 2 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Grau 5: Tentáculos de fogo (5 pontos de Intelecto). Quando desejar, seu halo brota três tentáculos de fogo que duram até dez minutos. Como uma ação, você pode usar os tentáculos para atacar, fazendo uma rolagem de ataque separada para cada um. Cada tentáculo inflige 4 pontos de dano. De outras formas, os ataques funcionam como ataques padrões. Se você não usar os tentáculos para atacar, eles permanecem ali, mas não fazem nada. Facilitador.

Grau 6: Servo de Fogo (6 pontos de Intelecto). Você concentra seu halo e produz um autômato de fogo que tem sua forma geral e tamanho. Ele age como você direciona a cada rodada. Direcionar o servo é uma ação, e você pode comandar somente quando estiver dentro de um alcance longo. Sem comando, o servo continua a seguir seu comando anterior. Você também pode dar-lhe uma ação programada simples, como “Espere aqui e ataque qualquer um que venha a distância curta até que eles estejam mortos”. O servo dura dez minutos, é uma criatura de nível 5 e causa 1 ponto de dano de fogo extra quando ataca. Ação para criar; ação para direcionar.

PREFERIA ESTAR LENDO

Toda a sua vida, as pessoas estão perguntando por que você lê muito. Eles perguntam se você prefere ler sobre a vida do que viver? Sim, você responde, provavelmente internamente. Os livros são seus amigos. Você ama a ficção que

Possui um Halo de Fogo é perfeito para cenários de super herói, mas em um de fantasia, o mesmo foco poderia também facilmente representar um fogo mágico.

Intromissões do Mestre com Preferia Estar Lendo: Livros queimam, ficam molhados ou se perdem. Computadores quebram ou perdem energia. Óculos quebram.

**Intromissões do Mestre
com Procura Problemas:**

Armas quebram ou saltam mesmo das empunhaduras mais fortes. Brigões tropeçam e caem. Até o campo de batalha pode funcionar contra você com coisas caindo e colapsando.

lhe dá fuga e a não-ficção que enriquece sua mente. Você está sempre aprendendo coisas novas. O que é mais importante do que o conhecimento? Nada.

Você provavelmente carrega uma bolsa de livros (ou um tablet com ebooks, ou ambos) com você o tempo todo.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele parece te entender e sabe que você precisa de seu espaço e tempo sozinho para ler de vez em quando.
2. Escolha outro PJ. Esse personagem é ignorante e sem educação, na sua opinião.
3. Escolha outro PJ. Ele lembra muito o personagem principal de um dos seus livros favoritos. Você não pode deixar de gostar dele.

4. Escolha outro PJ. Esse personagem lhe deve um pouco de dinheiro.

Sugestão de Efeito Menor: Você puxa de suas experiências e reduz a dificuldade de sua próxima ação em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode fazer uma rolagem de recuperação gratuita que não gasta ação.

Grau 1: Conhecimento É Poder. Escolha duas perícias de não-combate nas quais você não seja treinado. Você é treinado nessas perícias. Facilitador.

Grau 2: Mente Enriquecida. Você adiciona 5 pontos à sua Reserva de Intelecto. Facilitador.

Grau 3: Aplicando Seu Conhecimento. Você pode ajudar em qualquer ação realizada por outro personagem e reduzir a dificuldade em um passo. Ação.

Grau 4: Conhecimento É Poder. Escolha duas perícias de não-combate. Você é treinado nessas perícias. Se você já é treinado, você é especializado nessas perícias. Facilitador.

Trívia (5 pontos de Intelecto). Se tiver dez minutos para consultar alguns de seus livros, você pode fazer uma pergunta ao Mestre e obter uma resposta geral. O Mestre atribui um nível à questão, então quanto mais obscura a resposta, mais difícil é a tarefa. Geralmente, o conhecimento que você pode encontrar procurando outro lugar além da sua localização atual

é de nível 1, e o conhecimento obscuro do passado é de nível 7. Ação.

Grau 5: Mais Inteligente Todos os dias.

Você adiciona 5 pontos a sua Reserva de Intelecto. Facilitador.

Grau 6: Torre de Intelecto. Você é treinado em tarefas de defesa do Intelecto. Se você já é treinado, você é especializado nessas tarefas. Facilitador.

Conhecimento É Poder. Escolha duas perícias de não-combate. Você é treinado nessas perícias. Se você já é treinado, você é especializado nessas perícias. Facilitador.

PROCURA PROBLEMAS

Você é um lutador. Um batalhador. O que você mais gosta é tirar as luvas de pelica e enfrentar seus opositores da maneira mais direta possível. Você não se esconde e não se esquiva. Você faz as coisas frontalmente de uma maneira física. Seus amigos provavelmente se sentem melhor em entrar em perigo com você ao lado ou na retaguarda deles.

Você provavelmente usa cores brilhantes — amarelo, rosa ou vermelho — para ajudá-lo a se destacar. Você pode até usar uma camiseta com uma obscenidade impressa, para um estilo adicional.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Devido a experiências passadas, você cuida dele. Esse PJ é o protegido padrão em relação a habilidade de grau 2, se você não nomeou outra pessoa.

2. Escolha um ou dois outros PJs. Eles parecem muito durões e está secretamente esperando que em algum momento você veja quem é mais durão — você ou eles.

3. Escolha outro PJ. Se esse personagem estiver dentro do alcance imediato quando você estiver lutando, às vezes ele ajuda e, às vezes, ele atrapalha acidentalmente (50% de chance para cada, determinado por luta). Quando esse personagem ajuda, você ganha um bônus de +1 em todas as rolagens de ataque. Quando ele atrapalha, você sofre uma penalidade de -1 em todas as rolagens de ataque.

4. Escolha outro PJ. Você costumava estar em um relacionamento com ele, mas acabou há muito tempo.

Equipamento Adicional: Uma arma de corpo a corpo de sua escolha.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo também está confuso por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Você destrói um equipamento usado ou segurado pelo seu oponente.

Grau 1: Brigador. Você inflige 1 ponto adicional de dano no corpo a corpo (inclusive com seus punhos nus).

Reparar Ferimento. Você é treinado em curar.

Grau 2: Protetor. Você designa um único personagem para ser seu protegido. Você pode mudar isso livremente a cada rodada, mas você pode ter apenas um protegido por vez. Enquanto esse protegido estiver dentro do alcance imediato, ele ganha um recurso para as tarefas de defesa de Velocidade porque você cuida da retaguarda dele. Facilitador.

Direto. Você é treinado em uma das seguintes tarefas (escolha uma): quebrar coisas, escalar, saltar ou correr.

Grau 3: Batalhador Letal. Escolha um tipo de ataque em que você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, à distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, à distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou à distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 4: Nocaute (5 pontos de Potência). Você faz um ataque corpo a corpo que não infringe nenhum dano. Em vez disso, se o ataque atingir, faça uma segunda rolagem baseada em Potência. Se for bem sucedido, um inimigo de nível 3 ou inferior é deixado inconsciente por um minuto. Para cada nível de Esforço utilizado, você pode afetar um nível superior de inimigo ou pode prolongar a duração por um minuto adicional. Ação.

Grau 5. Lutador Épico. Escolha um tipo de ataque em que você já seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância

leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é especializado em ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 6: Destroçador. Você adiciona 5 pontos à sua Reserva de Potência e você inflige 1 ponto adicional de dano com ataques corpo a corpo. Facilitador.

Verdadeiro Curador. Você é especializado em curar.

REALIZA FEITOS DE FORÇA

Uma vida de treinamento físico recompensa você com incrível poder. Seus músculos ondulam sob sua pele, evidentes em sua extraordinária construção e forma,

Intromissões do Mestre com Realiza Feitos de Força: *Um personagem forte pode não se tocar de sua própria força e acidentalmente danificar ou destruir um objeto delicado que maneja.*



e você pode fazer coisas que outros não sonhariam possíveis. Você pode transportar um peso incrível, lançar seu corpo pelo ar e quebrar portas.

A força superior pode se manifestar de várias maneiras. Você poderia ter o físico de um fisiculturista, quase como um deus em sua perfeição, ou você pode ser uma pessoa pesada e grandalhona, tão pesado com a gordura quanto você é com músculo. Além destes, você poderia ser pequeno e nervoso, sua força maquiada pelo sua forma leve.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você tem sido amigo desse personagem durante um bom tempo e geralmente atende os conselhos e orientações dele.

2. Escolha outro PJ. Por algum motivo — nervos, talvez, ou atração — ele faz você se sentir mais fraco. Você prefere se ele fica fora do alcance imediato quando estão em combate.

3. Escolha outro PJ. Você já o carregou do combate depois que ele foi ferido. Se ele sente constrangimento, gratidão ou alguma outra coisa depende dele.

4. Escolha outros dois PJs. Eles têm um jogo onde eles pedem que você execute feitos mais fortes e difíceis de força. Se você joga junto depende de você.

Equipamento Adicional: Você tem uma arma pesada.

Sugestão de Efeito Menor: Você derruba a criatura no chão.

Sugestão de Efeito Maior: Você lança a criatura voando pelo ar para que ela caia no chão 1d20 x 30 cm (1d20 pés) de distância de você.

Grau 1: Atleta. Você é treinado em carregar, escalar, saltar e esmagar. Facilitador.

Forte. Sua Margem de Potência aumenta em 1. Facilitador.

Grau 2: Proeza de Força (1 ponto de Potência). A dificuldade de qualquer tarefa que depende da força bruta é diminuída em um passo. Exemplos incluem arrebentar uma porta barrada, abrir um recipiente trancado, levantar ou mover um objeto pesado, ou golpear alguém com uma arma corpo a corpo. Facilitador.

Grau 3: Punho de Ferro. Seus ataques desarmados causam 4 pontos de dano. Facilitador.

Arremessar (2 pontos de Potência).

Quando causa danos a uma criatura de seu tamanho ou menor com um ataque desarmado, você pode escolher jogar essa criatura até 1d20 x 30 cm (1d20 pés) de distância de você. A criatura cai de bruços. Facilitador.

Grau 4: Poderoso. Sua Reserva de Potência aumenta em 5 pontos. Facilitador.

Grau 5: Golpe Bruto (4 pontos de Potência).

Você causa 4 pontos adicionais de dano com todos os ataques corpo a corpo até o final da próxima rodada. Facilitador.

Grau 6: Destroçador (5 pontos de Potência).

Até o final da próxima rodada, você pode mover-se através de objetos sólidos, como portas e paredes. Apenas 60 cm (2 pés) de madeira, 30 cm (1 pé) de pedra ou 15 cm (6 polegadas) de metal podem parar seu movimento. Facilitador.

REALIZA MILAGRES

Você manipula matéria e tempo para ajudar os outros e é amado por todos que encontra. Algumas pessoas consideram você um representante dos deuses ou um poder de além deste mundo. Talvez tenham razão. Suas habilidades podem ser um presente dos anjos ou um deus poderoso e benevolente.

Você provavelmente usa roupas simples — nada muito chamativo ou elegante. Não há necessidade de atrair ainda mais atenção para você.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Este personagem suspeita silenciosamente de que você é um messias ou um ser sobrenatural. Você pode escolher se está ou não consciente da suspeita dele.

2. Escolha outro PJ. Ele conhece um segredo seu e você espera desesperadamente que ele não conte a ninguém.

3. Escolha outro PJ. Ele acredita que você curou alguém próximo dele de uma doença mortal, e está grato. Você não tem certeza se realmente ajudou ou se essa pessoa não

Intromissões do Mestre com Realiza Milagres: *Tentativas de curar podem, ao invés disso, causar dano. Às vezes, uma comunidade ou indivíduo precisa de um curador tão desesperadamente que eles agarram um contra a própria vontade dele.*

Um personagem em um cenário sem magia ou deuses que Realiza Milagres pode — sabendo ou não — estar usando nanitas para ajudar a reparar ferimentos ou melhorar a fisiologia dele mesmo ou de outras criaturas. Alternativamente, pode ser que uma parte do cérebro do personagem pode falar com as células individuais do corpo de uma criatura, direcionando e acelerando a fase mitótica ou até a migração de células no sistema, reorganizando estruturas biológicas inteiras.

estava tão doente quanto pensava.

4. Escolha outro PJ. Você secretamente acredita que ele pode ser um hipocondríaco, e você nunca tem certeza se ele realmente precisa de sua ajuda.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo é curado em 1 ponto adicional.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo é curado em 2 pontos adicionais.

Grau 1: Toque Curador (1 ponto de Intelecto). Com um toque, você restaura 1d6 pontos para uma Reserva de estatística de qualquer criatura. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. Cada vez que você tenta curar a mesma criatura, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade retorna a 2 depois que essa criatura repousar por dez horas. Ação.

Grau 2: Aliviar (3 pontos de Intelecto). Você tenta cancelar ou curar um padecimento (como doença ou veneno) em uma criatura. Ação.

Grau 3: Fonte de Cura. Com a sua aprovação, outras criaturas podem tocar em você e recuperar 1d6 pontos para a Reserva de Potência ou Velocidade delas. Esta cura custa a eles 2 pontos de Intelecto. Uma criatura pode se beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Facilitador.

Grau 4: Inspiração (4 pontos de Intelecto). Através da inspiração mental e da manipulação do tempo, uma criatura que você escolhe no alcance curto recebe uma ação adicional imediatamente, que pode usar fora do turno dele. Ação.

Grau 5: Desfazer (5 pontos de Intelecto). Você retorna o tempo alguns segundos, efetivamente desfazendo a ação mais recente de uma única criatura. Essa criatura pode então repetir imediatamente a mesma ação ou tentar algo diferente. Ação.

Grau 6: Toque Curador Maior (4 pontos de Intelecto). Você toca uma criatura e restaura a Reserva de Potência, Velocidade e Intelecto dela para os valores máximos, como se estivesse completamente descansada. Uma criatura pode se

beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Ação.

RESIDE NA PEDRA

Você é um golem: um ser de pedra ao invés de carne. Seu corpo de pedra se assemelha ao de um humanoide grandão e você pode se mover, falar e sentir dor. Seu corpo de rocha significa que é preciso muito para danificá-lo, mas uma vez danificado, suas feridas não são tão fáceis de curar.

Como alguém feito de pedra animada, normalmente você não usa roupas, embora sua pele de pedra geralmente seja esculpida para parecer como se estivesse vestindo algo. Essas roupas esculpidas podem ser armaduras elaboradas, roupões ou contornos e ondulações estilosas.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele te despertou de um longo período de inatividade, e você se sente em dívida com ele pelo seu retorno (talvez acidentalmente) à mobilidade.

2. Escolha outro PJ. Você já estava convencido de que ele queria te reduzir a escombros, mas você já mudou seu pensamento de que o que você acreditava não era verdade, ou pelo menos já não é mais assim.

3. Escolha outro PJ. Ele conhece o segredo de sua origem, mas sempre que ele fala disso, você se esquece. Talvez você sofra de uma maldição?

4. Escolha outro PJ. Se você ficar furioso, nunca irá atacar esse personagem.

Sugestão de Efeito Menor: Você pisa no alvo e seu peso imenso evita que ele se mova no próximo turno.

Sugestão de Efeito Maior: Você quebra uma arma, escudo ou pedaço de armadura que o alvo está usando.

Grau 1: Corpo Golem. Você ganha +1 para Armadura, +1 para o sua Margem de Potência e 5 pontos adicionais para a sua Reserva de Potência. Você não precisa comer, beber ou respirar (embora precise descansar e dormir). Você se move mais rigidamente do que uma criatura de carne, o que significa que nunca pode ser treinado ou especializado em rolagens de defesa de Velocidade.

Além disso, você é hábil ao usar seus punhos de pedra como uma arma média. Facilitador.

Intromissões do Mestre com Reside na Pedra:

Criaturas de pedra as vezes esquecem da sua própria força ou peso. Uma estátua andando pode aterrorizar cidadãos comuns.

Intromissões do Mestre com Separa a Mente do Corpo: *Reunir mente e corpo pode, às vezes, ser desorientante e requer que um personagem gaste alguns momentos para se orientar.*

Personagens que Separa a Mente do Corpo ou Vê Além sabem que há bem mais no mundo do que só o universo material óbvio ao redor deles. Qualquer um deles ou ambos podem ser vistos como visionários. Talvez coincidentemente, eles devem dar espões extremamente bons.

Cura Golem. A sua forma de pedra é mais difícil de reparar do que a carne, o que significa que você não consegue usar a primeira rolagem de recuperação de ação única do dia que outros PJs tem acesso. Assim, sua primeira rolagem de recuperação em qualquer dia requer dez minutos de repouso, a segunda requer uma hora de descanso e a terceira requer dez horas. Facilitador.

Grau 2: Aperto Golem (3 pontos de Potência). Seu ataque com os punhos de pedra é modificado em um passo a seu favor. Se você acertar, pode agarrar o alvo, impedindo que ele se mova no próximo turno dele. Enquanto você segura o alvo, os ataques ou tentativas de libertação dele são modificados em um passo em prejuízo dele. Se o alvo tentar se libertar em vez de atacar, você deve fazer uma rolagem baseado em Potência para manter seu controle. Se o alvo não se libertar, você pode continuar segurando-o a cada rodada como suas ações subsequentes, infligindo automaticamente 4 pontos de dano por cada rodada apertando-o. Facilitador.

Grau 3: Treinado em Bater. Você é treinado em usar seus punhos de pedra como armas médias. Facilitador.

Pisão Golem (4 pontos de Potência). Você pisa forte no chão com todas as suas forças, criando uma onda de choque que ataca todas as criaturas no alcance imediato. As criaturas afetadas tomam 3 pontos de dano e são empurradas para fora do alcance imediato ou caem (sua escolha). Ação.

Grau 4: Reservas Profundas. Uma vez por dia, você pode transferir até 5 pontos entre suas Reservas em qualquer combinação, a uma taxa de 1 ponto por rodada. Por exemplo, você pode transferir 3 pontos de Potência para Velocidade e 2 pontos de Intelecto para Velocidade, o que levaria um total de cinco rodadas. Ação.

Grau 5. Especializado em Bater. Você é especializado em usar seus punhos de pedra como armas médias. Facilitador.

Firme Como uma Estátua (5 pontos de Potência). Você hiberna no lugar atual,

mantendo sua essência profundamente em seu núcleo de pedra. Durante este tempo, você perde toda a mobilidade, bem como a capacidade de realizar ações físicas. Você não pode sentir o que está acontecendo ao seu redor e nenhum tempo parece passar para você. Enquanto está Firme Como uma Estátua, você ganha +10 na Armadura contra danos de todos os tipos. Em circunstâncias normais, você desperta automaticamente para a vigília normal e mobilidade um dia depois. Se um aliado que você confia o agita com bastante força (com um custo mínimo de 2 pontos de Potência), você acorda mais cedo. Ação para iniciar.

Grau 6: Ultra Dureza. Você ganha +1 para a Armadura e 5 pontos adicionais para cada um dos seus três grupos de estatísticas. Facilitador.

SEPARA A MENTE DO CORPO

Sua mente é para o seu corpo como um capitão é para o seu navio. Seu corpo obedece seus comandos, se movendo e se comportando enquanto você o dirige, mas, em qualquer momento que você escolher, sua mente pode se livrar de seu recipiente e explorar o mundo livremente. Quando você projeta sua mente, há poucos lugares que não pode ir, poucos segredos que podem permanecer escondidos de você.

Você provavelmente considera seu corpo como um mero recipiente. Como resultado, não é susceptível de colocar muito esforço em estilo ou manter-se especialmente limpo. Sua roupa provavelmente está esfarrapada e suja.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Através de uma peculiaridade do destino ou desenvolvimento cuidadoso (sua escolha), você sempre sabe onde esse personagem está em relação a você. Você está sempre ciente da direção e distância que deve viajar para alcançá-lo.

2. Escolha dois outros PJs. Você acredita que, enquanto usa o seu poder do Terceiro Olho, viu uma vez que eles estavam envolvidos em algo secreto e possivelmente ilegal. Cabe a esses personagens se um, ambos, ou nenhum deles estava realmente envolvido.

3. Escolha outro PJ. Por razões além do entendimento, suas habilidades de foco não funcionam quando ele está ao seu lado e em seu campo de visão.

4. Escolha outro PJ. Ele está fascinado por suas habilidades e quer estudá-lo mais de perto. Depende de você, se deixa ou não.

Equipamento Adicional: Você possui uma bola prateada de aproximadamente 8 cm (3 polegadas) de diâmetro. A superfície altamente polida da bola parece que reflete o seu entorno, mas examinar sua superfície revela que reflete os arredores de outro local, um que ainda não encontrou. Nas imagens mostradas na bola, você viu muitas coisas estranhas e inquietantes.

Sugestão de Efeito Menor: Você tem um recurso em qualquer ação que envolva o uso de seus sentidos, como perceber ou atacar, até o final da próxima rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Sua Margem de Intelecto aumenta em 1 até o final da próxima rodada.

Grau 1: Terceiro Olho (1 ponto de Intelecto).

Você visualiza um lugar na distância curta e lança sua mente naquele lugar, criando um sensor imóvel e invisível por um minuto ou até você escolher acabar com essa habilidade. Ao usar seu terceiro olho, você vê através de seu sensor em vez de seus olhos usando suas habilidades visuais normais. Você pode perceber a área em torno de seu corpo usando seus outros sentidos normalmente. Ação.

Grau 2: Mente Aberta (3 pontos de Intelecto).

Você abre sua mente para aumentar sua consciência. A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo percepção é diminuída em um passo. Enquanto você tem esse recurso e você está consciente e capaz de agir, outros personagens não ganham nenhum benefício por surpreendê-lo. O efeito dura uma hora. Ação.

Sentidos Afiados. Você é treinado em todas as tarefas envolvendo percepção. Facilitador.

Grau 3: Terceiro Olho Móvel (3 pontos de Intelecto).

Quando usa sua habilidade Terceiro Olho, você pode colocar o sensor em qualquer lugar dentro de um alcance

longo. Além disso, até que essa habilidade termine, você pode usar uma ação para mover o sensor em qualquer lugar dentro do alcance curto de sua posição inicial. Facilitador.

Grau 4: Sensor (4 pontos de Intelecto).

Você cria um sensor imóvel e invisível dentro do alcance imediato que dura vinte e quatro horas. Em qualquer momento durante essa duração, você pode se concentrar para ver, ouvir e cheirar através do sensor, não importa o quão longe você se move dele. O Sensor não lhe concede capacidades sensoriais além das normais. Se você já possui a habilidade de sensor de outra fonte, ele dura 48 horas quando você o cria. Ação para criar; ação para verificar.

Sensor Melhorado (2 pontos de Intelecto).

Quando você usa Sensor, você pode colocar o sensor em qualquer lugar que você escolher dentro de um alcance longo. Facilitador.

Grau 5: Passageiro Psíquico (6 pontos de Intelecto).

Você coloca sua mente no corpo de uma criatura disposta que você escolhe no alcance curto e permanece nesse corpo por até uma hora. Seu próprio corpo cai e fica inanimado até que essa habilidade termine.

Você vê, ouve, cheira, toca e experimenta usando os sentidos do personagem cujo corpo você habita. Quando você fala, as palavras vêm de seu corpo indefeso, e o personagem que você habita ouve essas palavras na mente dele.

O personagem que você habita pode usar a sua Margem de Intelecto no lugar da dele. Além disso, você e o personagem têm um recurso em qualquer tarefa que envolva percepção.

Quando você toma uma ação, você usa o corpo do personagem para executar essa ação se ele a permitir. Ação para iniciar.

Grau 6: Projeção Mental (6+ pontos de Intelecto).

Sua mente deixa completamente seu corpo e se manifesta em qualquer lugar que você escolher dentro do alcance imediato. Sua mente projetada pode permanecer distante do seu corpo por até vinte e quatro horas. Este efeito termina antes se a sua Reserva de Intelecto for

reduzida a 0 ou se sua projeção tocar seu corpo em repouso.

Sua mente desencarnada tem uma forma que se parece com você. Ela tem pouca substância física no entanto, e suas bordas desgastadas se fundem com o vazio. Você controla esse corpo como se fosse seu corpo normal e pode agir e se mover como faria normalmente com algumas exceções.

Você pode mover através de objetos sólidos como se eles não estivessem lá e você ignora qualquer característica de terreno que impeça seu movimento.

Seus ataques causam metade do dano e você leva metade do dano de fontes físicas. Independentemente da fonte, no entanto, você leva todos os danos como danos ao Intelecto.

Sua mente pode viajar até 2 km (1 milha)

do seu corpo. Em vez de aplicar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode ampliar o alcance que pode viajar em 2 km (1 milha) por cada nível de Esforço que você aplica.

Seu corpo físico é impotente até o efeito terminar. Você não pode usar seus sentidos para perceber qualquer coisa. Por exemplo, seu corpo pode sofrer uma lesão importante e você não saberia disso. Seu corpo não pode sofrer danos no Intelecto, então, se o seu corpo tiver dano suficiente para reduzir tanto a sua Reserva de Potência e Reserva de Velocidade para 0, sua mente volta para o seu corpo, e você está atordoado até o final da próxima rodada enquanto tenta reorientar-se para sua situação. Ação para iniciar.

Intromissões do Mestre com Solucionador

Mistérios: *Evidências desaparecem, pistas falsas confundem e testemunhas mentem. Uma pesquisa inicial pode ser imperfeita.*



SOLUCIONA MISTÉRIOS

Você é um mestre da dedução. Com um olhar intenso para detalhes e um pensamento rápido, você pode usar um conjunto de pistas para descobrir o que realmente aconteceu quando outros só ficariam batendo cabeça. Enquanto um personagem que resolve mistérios pode ser considerado um detetive ou um investigador, um professor ou mesmo um cientista também pode ser um solucionador de mistérios.

Você usa roupas adequadas e sapatos confortáveis, caminhando pela linha fina entre prático e elegante. Você pode levar uma maleta com todas as ferramentas que precisa para resolver mistérios.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Ele é um verdadeiro amigo que te iniciou a ler mistérios e ficção de detetive, o que levou à sua obsessão atual.

2. Escolha outro PJ. Esse personagem não parece confiar ou gostar de você, mas você se sente obrigado a conquistá-lo.

3. Escolha outro PJ. Este personagem é uma boa fonte de informação. Depois de falar com ele por uma hora, você ganha um recurso em qualquer tarefa baseada no conhecimento em que você seja treinado.

4. Escolha outro PJ. Você foi rival dele em alguma competição no passado.

Sugestão de Efeito Menor: Você descobre uma pista adicional sobre o mistério que você está tentando resolver.

Sugestão de Efeito Maior: Quando você resolve um mistério, o alvo de sua revelação é atordoado por sua inteligência deslumbrante, incapaz de se mover ou agir para uma rodada.

Grau 1: Investigador. Para realmente brilhar como investigador, você deve envolver sua mente e seu corpo em suas deduções. Você pode gastar pontos da sua Reserva de Potência, de Velocidade ou de Intelecto para aplicar níveis de Esforço a qualquer tarefa baseada em Intelecto. Facilitador.

Investigar. Encontrar as pistas é o primeiro passo para resolver um mistério. Você é treinado em percepção. Facilitador.

Grau 2: Fora do Caminho dos Danos. Não importa quão cuidadoso, um investigador às vezes acaba em uma encrenca. Saber como sobreviver é mais da metade da batalha. Você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Você Estudou. Para poder juntar dois mais dois e chegar a uma dedução, você precisa conhecer algumas coisas. Você é treinado em duas áreas de conhecimento de sua escolha (desde que não sejam ações físicas ou relacionadas ao combate) ou se especializa em uma área. Facilitador.

Grau 4: Tirar uma Conclusão (3 pontos de Intelecto). Após uma cuidadosa observação e investigação (questionando um ou mais PNJs em um tópico, procurando uma área ou um arquivo, etc.) com duração de alguns minutos, você pode aprender um fato pertinente. Essa habilidade é uma tarefa de dificuldade 3 de Intelecto. Cada vez que você usa essa habilidade, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade retorna a 3 depois de descansar por dez horas. Ação.

Grau 5: Situação Difusa. Durante o curso de uma investigação, suas perguntas provocam, às vezes, uma resposta irritada ou mesmo violenta. Através de dissimulação, distração verbal ou evasão semelhante, você evita que um inimigo vivo ataque qualquer pessoa ou qualquer coisa por uma rodada. Ação.

Grau 6: Aproveitar a Iniciativa (5 pontos de Intelecto). Dentro de um minuto após usar com sucesso sua habilidade Tirar uma Conclusão, você pode tomar uma ação adicional imediatamente, que você pode fazer fora do turno. Depois de usar essa habilidade, você não pode usar novamente até depois da próxima rolagem de recuperação de dez horas. Facilitador.

TÊM PORTE DE ARMA

Você é um adversário proficiente quando armado. Centenas de horas de treinamento significam que você não se perturba quando está sob fogo; Você cuida dos negócios antes que os bandidos saibam que você está lá. Aqueles que estão licenciados para transportar podem ser policiais, criminosos, caçadores ou cidadãos interessados em se proteger.

Você se veste com a roupa que lhe permite esconder sua arma ou acessá-la rapidamente, e preferivelmente ambas, e é por isso que você provavelmente é conhecido por seu sobretudo.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. No passado recente, enquanto fazia uma pequena prática de tiro ao alvo, você acidentalmente o acertou, deixando-o gravemente ferido. Cabe a esse PJ decidir se ele se ressentido, teme ou perdoa você.

2. Escolha dois PJs (de preferência aqueles que são susceptíveis de entrar no caminho de seus ataques). Quando você erra com uma arma e o Mestre determina que você atingiu alguém ao invés do seu alvo, você acerta um desses dois personagens.

3. Escolha outro PJ. Você pode ver que o personagem precisa de alguns conselhos sobre como lidar com uma arma de fogo.

4. Escolha outro PJ. Você não tem certeza de como ou de onde, mas esse personagem tem um contato com armas e munições e pode obtê-los para você pela metade do preço.

Equipamento Adicional: Uma arma de fogo e três pentes de munição.

Sugestão de Efeito Menor: Depois de ser atingido no lado da cabeça, o alvo é ensurdecido por alguns minutos.

Sugestão de Efeito Maior: Uma acerto na artéria faz com que o alvo sangre por 1

Intromissões do Mestre com Têm Porte de Arma: *Tiro falhado ou obstruído! O ataque falha e a ação é perdida, além disso uma ação adicional é necessária para consertar o problema.*

Embora Têm Licença para Carregar seja designado com armas de fogo modernas em mente, ele pode se aplicar para armas de ferrolho, disparadores laser futuristas, ou outras armas à distância

Intromissões do Mestre com Trabalho nos Becos: *Quando às coisas dão errado para ladrões, eles acabam na cadeia. Mesmo quando as coisas dão certo, ladrões podem ganhar a inimidade de poderosas pessoas, incluindo criminosos.*

ponto de dano por cada rodada até que ele tenha sucesso em uma tarefa de Intelecto ou Velocidade de dificuldade 3 para estancar a ferida.

Grau 1: Atirador. Você inflige 1 ponto adicional de dano com armas de fogo. Facilitador.

Hábil Com Armas de Fogo: Você é hábil usando armas de fogo e não sofre nenhuma penalidade ao usar uma. Facilitador.

Grau 2: Tiro Cuidadoso. Você pode gastar pontos de sua Reserva de Velocidade ou de sua Reserva de Intelecto para aplicar níveis de Esforço para aumentar o dano da arma de fogo. Cada nível de Esforço acrescenta 3 pontos de dano a um ataque bem-sucedido e, se você passar um turno alinhando seu tiro, cada nível de esforço adiciona 5 pontos de dano a um ataque bem-sucedido. Facilitador.

Grau 3: Atirador Treinado. Você pode escolher entre um dos dois benefícios. Ou você é treinado no uso de armas de fogo, ou você tem a habilidade de Varredura (que custa 2 pontos de Velocidade): Se uma arma tiver a habilidade de disparar disparos rápidos sem recarregar (geralmente chamado de arma de fogo rápido, como a pistola automática) Você pode disparar vários tiros em torno de seu alvo para aumentar a chance de acertar. Este movimento usa 1d6 + 1 munições (ou toda a munição na arma, se tiver menos que o número rolado). A dificuldade da rolagem de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem sucedido, ele causa 1 ponto de dano a menos do que o normal. Facilitador (sendo treinado no uso de armas de fogo) ou ação (Varredura).

Grau 4: Tiro Rápido. Você pode fazer dois ataques de arma de fogo como uma única ação, mas o segundo ataque é modificado por dois passos em seu detrimento. Facilitador.

Grau 5: Atirador Lendário. Você pode escolher entre um dos dois benefícios. Ou você é treinado no uso de armas (ou especializado se você já é treinado), ou você possui a habilidade Varredura em

Arco, que custa 3 pontos de Velocidade: Se uma arma tiver a habilidade de disparar disparos rápidos sem recarregar (geralmente chamado de arma de fogo rápido, como a pistola automática) você pode disparar sua arma em até três alvos (todos um ao lado do outro) como uma única ação. Faça um ataque separado contra cada alvo. A dificuldade de cada ataque é aumentada em um passo. Facilitador (ser treinado no uso de armas de fogo) ou ação (Varredura em Arco).

Grau 6: Tiro Especial. Quando você atinge um alvo com seu ataque de arma de fogo, você pode optar por reduzir o dano em 1 ponto, mas atingir o alvo em um ponto preciso. Alguns dos efeitos possíveis incluem (mas não estão limitados a) o seguinte:

- Você pode tirar um objeto da mão de alguém.
- Você pode acertar a perna, asa ou outro membro que ele usa para se mover, reduzindo a velocidade de movimento máxima dele para imediato por alguns dias ou até receber cuidados médicos especializados.
- Você pode atirar em uma alça segurando uma mochila, uma armadura ou um item com tiras semelhantes para que ele caia.

Facilitador.

TRABALHA NOS BECOS

O ladrão, o assaltante, o batedor de carteira: são os indivíduos perigosos que assombram as ruas de todas as comunidades. Você é um ladrão em uma cidade ou vila, fazendo seu sustento à custa dos ricos. Seus talentos, no entanto, preparam-no para todos os tipos de atividades, mesmo quando você não está agachado em um beco ou subindo em uma janela.

Normalmente, você se veste para misturar-se com a multidão. Quando você está em uma missão, roupas pretas e de forma adequada permitem nadar nas sombras.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. O personagem o conheceu de antemão e convenceu você

a deixar sua vida de crime por outras atividades — pelo menos temporariamente.

2. Escolha outro PJ. Um tempo atrás, você tentou “pegar emprestado” algo dele, mas ele o repreendeu no processo. Você conseguiu convencê-lo de que era um simples mal-entendido, mas ele pode não confiar inteiramente em você.

3. Escolha outro PJ. Você nunca parece ser capaz de se ocultar de forma que ele não possa vê-lo.

4. Escolha outro PJ. Ele conhece sua verdadeira identidade (se é um segredo) ou que você trabalha infiltrado (se é um segredo) e manteve o conhecimento para si mesmo até agora. Depende dele se ele continua a fazê-lo.

Equipamento Adicional: Você começa com uma bolsa de ferramentas leves.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tentar imediatamente se esconder após essa ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode tomar imediatamente uma segunda ação durante este turno.

Grau 1: Ladrão. Você é treinado em tarefas de furtividade, bater carteira e abrir fechadura. Facilitador.

Grau 2: Contatos do Submundo. Você conhece muitas pessoas em uma variedade de comunidades que se envolvem em atividades ilegais. Essas pessoas não são necessariamente seus amigos e podem não ser confiáveis, mas eles o reconhecem como um igual. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes dos contatos do submundo. Facilitador.

Grau 3: Passar a Perna (3 pontos de Intelecto). Quando você está executando um golpe, batendo carteira, enganando uma vítima, esgueirando algo por um guarda e assim por diante, você trata a tarefa como se fosse um nível inferior. Facilitador.

Grau 4: Ladrão Mestre. Você é treinado em escalar, escapar de amarras, esgueirar-se por lugares estreitos e outros movimentos contorcionistas. Facilitador.

Grau 5: Lutando Sujo (2 pontos de Velocidade). Você distrai, cega, irrita, dificulta ou de outra forma interfere com um inimigo, impedindo os ataques e defesas dele por um minuto. Como resultado, a dificuldade de sua rolagem de defesa e ataque contra o inimigo é reduzida em um passo. Ação.

Grau 6: Rato de Beco (4 pontos de Intelecto). Enquanto estiver em uma cidade, você encontra ou cria um atalho importante, uma entrada secreta ou uma rota de emergência, onde parecia que não existia. Você e o Mestre devem elaborar os detalhes. Ação.



Intromissões do Mestre com Uiva ao Luar: *Pessoas ficam aterrorizadas por monstros, e bestas selvagens que podem tomar a forma de cidadãos comuns são ainda mais aterrorizantes.*

UIVA AO LUAR

Você é um licantropo — um lobisomem, um meio-urso, um meio-rato, um meio-tigre ou algo parecido. Você é amaldiçoado e abençoado para se transformar em uma criatura poderosa, atraindo massa adicional de uma fonte transdimensional. Você e o Mestre devem determinar a natureza exata da criatura, incluindo sua aparência, mas ela é uma besta selvagem de raiva e sangue — pelo menos até você aprender a controlá-la.

O estilo e a aparência provavelmente ficam em último na sua lista de preocupações. Suas roupas podem ser esfarrapadas porque sua transformação é difícil para elas (ou são baratas porque você sabe que elas serão destruídas na próxima vez que você se transformar).

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Esse personagem é capaz de acalmá-lo quando estiver em forma de besta. Você nunca o atacará enquanto estiver transformado e se ele passar três rodadas consecutivas usando a ação dele para acalmá-lo, você pode reverter a sua forma normal sem ter que fazer uma rolagem.

2. Escolha outro PJ. Você acredita que ele pretende convencê-lo (ou capturá-lo) para juntar-se ao circo ou a algum outro local de entretenimento. Ele escolhe se isso é verdade ou não.

3. Escolha outros dois PJs. Eles sabem que é benéfico para você matar e comer uma criatura enquanto você está em forma de besta, e eles geralmente trabalham juntos para garantir que isso aconteça.

4. Escolha outro PJ. Desde que ele o viu em forma de besta, ele claramente ficou aterrorizado com você. Você está determinado a mostrar a ele que você não é tão perigoso quanto ele pensa.

Equipamento Adicional: Você tem um relógio preciso que sempre permite que você saiba quando a próxima transformação está chegando.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo é tão intimidado pelo seu ataque bestial que está confuso por uma rodada, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Sugestão de Efeito Maior: Seu ataque transmite um pouco da sua licantropia. Se o seu inimigo sobreviver, um mês



depois, ele se transforma em uma besta descontrolada. O Mestre decide o que acontece a partir daí.

Grau 1: Forma de Besta. Em cinco noites consecutivas a cada mês, você se transforma em uma fera monstruosa por até uma hora por noite. Nesta nova forma, você ganha +8 em sua Reserva de Potência, +1 em sua Margem de Potência, +2 para a sua Reserva de Velocidade e +1 para a sua Margem de Velocidade. Enquanto na forma de besta, você não pode gastar pontos de Intelecto por qualquer motivo além de tentar mudar para a sua forma normal antes que a duração de uma hora acabe (uma tarefa de dificuldade 2). Além disso, você ataca qualquer criatura viva dentro do alcance curto. Depois de reverter para a sua forma normal, você recebe uma penalidade de -1 para todas as rolagens por uma hora. Se você não matou e comeu pelo menos uma criatura de grande volume enquanto estava em forma de besta, a penalidade aumenta para -2 e afeta todas as suas rolagens nas próximas vinte e quatro horas. Ação para mudar de volta.

Grau 2: Mudança Controlada. Você pode tentar mudar para sua forma de besta em qualquer noite que desejar (uma tarefa de dificuldade 3 de Intelecto). Todas as transformações que você faz usando esse poder são além das cinco noites por mês que você muda involuntariamente. Ação para mudar.

Grau 3: Forma da Grande Besta. A sua forma de besta gera os seguintes bônus adicionais: +1 para a sua Margem de Potência, +2 para a sua Reserva de Velocidade e +1 para a sua Margem de Velocidade. Facilitador.

Grau 4: Grande Mudança Controlada. Você não se transforma mais em sua forma de besta a menos que você queira. Transformar em sua forma de besta ou de volta para a sua forma normal é agora uma tarefa de dificuldade 1 de Intelecto. Facilitador.

Grau 5: Forma de Besta Aprimorada. A sua forma de besta gera os seguintes

bônus adicionais: +3 para a sua Reserva de Potência, +2 para a sua Reserva de Velocidade e +2 para Armadura. Facilitador.

Grau 6: Controle Perfeito. Você não precisa mais fazer uma rolagem para mudar para sua forma de besta ou sua forma normal. Você pode mudar entre elas como uma ação. Quando você retorna à sua forma normal, você não recebe mais uma penalidade para as suas rolagens. Facilitador.

VÊ ALÉM

Ao contrário da maioria das pessoas, você sabe que existem muito mais do que três dimensões. Mais cores do que podem ser encontradas no arco-íris. Mais coisas no mundo que a maioria pode ver, sentir ou mesmo entender. Com prática e ajuda (através de drogas, lentes, campos de energia manipulados, magia, herança especial ou uma combinação de alguns ou todos esses), você pode perceber coisas que os outros não podem.

O que você vê em outras dimensões mudou sua compreensão de até mesmo as coisas mais básicas como armas e vestimenta. Onde outros podem ver sua roupa monótona e armas simples, você vê algo completamente diferente — infinitas cores e padrões que mostram sua visão única do mundo. Suas armas provavelmente também trazem marcas de outras dimensões.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você está certo de que esse personagem não acredita que suas habilidades sejam reais.
2. Escolha outro PJ. Você vê uma reunião de energia e cores sobre esse personagem que parece implicar que ele também pode ver além. Se você pergunta sobre isso depende de você.
3. Escolha outro PJ. Sempre que este personagem está próximo, suas habilidades parecem demorar mais e tornar-se mais difíceis.
4. Escolha outro PJ. Onde quer que este personagem vá, você está ciente da distância geral e direção de sua localização.

Sugestão de Efeito Menor: O período de concentração necessário é cortado pela metade.

Intromissões do Mestre com Vê Além: *Nem tudo que pode ser visto deveria ser visto. As vezes ver demais pode ser esmagador.*

Sugestão de Efeito Maior: Você vê ainda mais do que você normalmente faz e pode perguntar ao Mestre uma questão sobre o que está procurando.

Grau 1: Ver o Não Visto. Você pode perceber criaturas e objetos que normalmente são invisíveis, fora de fase ou apenas parcialmente neste universo. Ao procurar coisas escondidas de forma convencional, a dificuldade da tarefa também é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 2: Ver Através da Matéria (3 pontos de Intelecto). Você pode ver a matéria como se fosse transparente (ou como tendo “visão de raio-X”). Você pode ver até 15 cm (6 polegadas) de material por uma rodada, embora alguns materiais possam ser mais difíceis de ver que outros. Ação.

Grau 3: Encontrar o Escondido (4 pontos de Intelecto). Você vê os traçados de objetos à medida que se movem através do espaço e do tempo. Você pode sentir a distância e a direção de qualquer objeto inanimado específico que você tocou uma vez. Isso leva de uma ação a até horas de concentração, dependendo do que o Mestre achar ser apropriado devido ao tempo, distância ou outras circunstâncias atenuantes. No entanto, você não sabe antecipadamente quanto tempo demora. Se você usa pelo menos dois níveis de Esforço, uma vez que você estabeleceu a distância e a direção, você permanece em contato com o objeto por uma hora por nível de Esforço usado. Assim, se ele se move, você está ciente de sua nova posição. Ação para iniciar; ação a cada rodada para se concentrar.

Grau 4: Visualização Remota (6 pontos de Intelecto). A distância é uma ilusão, pois todo o espaço é um só. Com grande concentração, você pode ver outro lugar. Esta habilidade pode ser usada de duas maneiras:

- Escolha um ponto a uma distância específica e em uma direção específica. Por um minuto, você vê a partir desse ponto de vista, como se estivesse lá.

- Pense em um lugar que você já viu antes, seja da forma convencional ou usando uma aplicação desse poder. Por um minuto, você vê a partir desse ponto de vista, como se estivesse lá.

Qualquer aplicação leva de uma ação a até horas de concentração, dependendo do que o Mestre achar ser apropriado devido ao tempo, distância ou outras circunstâncias atenuantes. No entanto, você não sabe antecipadamente quanto tempo demora. Ação para iniciar; ação a cada rodada para se concentrar.

Grau 5: Ver Pelo Tempo (7 pontos de Intelecto). O tempo é uma ilusão, pois todo o tempo é um só. Com grande concentração, você pode ver em outro momento. Você especifica um período de tempo em relação ao local onde você está agora. Curiosamente, o momento mais fácil de ver é cerca de cem anos no passado ou no futuro (dificuldade 5). Ver outros tempos é mais difícil — ver um milhão de anos no passado ou no futuro, ou poucos momentos no passado ou à frente do presente, são dificuldade 10.

Isso leva de uma ação a até horas de concentração, dependendo do que o Mestre achar ser apropriado devido ao tempo, distância ou outras circunstâncias atenuantes. No entanto, você não sabe antecipadamente quanto tempo demora. Ação para iniciar; ação a cada rodada para se concentrar.

Grau 6: Consciência Total. Você possui um alto nível de consciência fazendo ser muito difícil te surpreender, esconder ou se esgueirar em você. A dificuldade de qualquer tarefa de iniciativa ou de percepção que você tenta é reduzida em três passos. Facilitador.

VESTE UMA CAMADA DE GELO

Através de seus estudos, você aprendeu a concentrar seus talentos naturais para comandar os poderes do gelo e do frio. As pessoas podem se referir a você como um mago do gelo. Às vezes, acredita-se que os magos do gelo entrem em conflito com aqueles conhecidos como magos do fogo, mas esta é uma falácia mais acreditada pelas pessoas comuns do que qualquer

Intromissões do Mestre com Veste uma Camada de Gelo: *Gelo faz às superfícies escorregadias. Frio extremo faz objetos racharem e quebrarem.*

coisa baseada na verdade.

Você provavelmente usa roupas brancas ou azuis que são mais pesadas do que precisam ser — a menos que você viva em uma região fria ou clima invernal, caso em que você provavelmente use menos roupas do que outras pessoas porque o frio não o incomoda.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Devido a uma peculiaridade do destino, se esse personagem estiver ao seu lado quando você usa sua habilidade de Armadura de Gelo, ele também é protegido por um brilho de gelo (ele não obtém a proteção adicional da sua habilidade de Armadura de Gelo Resiliente).

2. Escolha outro PJ. Por uma razão desconhecida por você, a mera presença dela parece aquecer o ar ao seu redor, tornando mais difícil controlar os poderes do gelo e frio. Se ele estiver dentro do alcance imediato, a presença dele ocasionalmente torna um passo mais difícil atingir um alvo com uma habilidade deste foco.

3. Escolha outro PJ. Essa pessoa é especialmente suscetível ao frio que irradia de você. Como ele lida com essa vulnerabilidade é com ele.

4. Escolha outro PJ. Vocês dois têm uma longa história e quase sempre discordam sobre a melhor maneira de lidar com as situações.

Habilidades de Gelo: Se você possui habilidades que normalmente usam força ou energia, elas usam frio e gelo. Por exemplo, uma explosão de força é um raio de geada. Esta alteração não altera nada além do tipo de dano. Como outro exemplo, *Barreira* cria uma parede de gelo. Esta alteração não altera nada, exceto a aparência da parede e o fato de que ela recebe 2 pontos adicionais de danos por fontes de fogo.

Sugestão de Efeito Menor: A superfície em volta do alvo torna-se lisa e difícil de ficar de pé.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo é coberto de gelo que dificulta o movimento dele por um minuto, período durante o qual a dificuldade de todas as tarefas que realiza é modificada por um passo em detrimento dele.

Grau 1: Armadura de Gelo (1 ponto de Intelecto). Quando você desejar, seu corpo fica coberto por uma camada de gelo por dez minutos que lhe dá +1 para a Armadura. Enquanto a camada estiver ativa, você não sente nenhum desconforto devido a temperaturas frias normais e tem mais +2 para Armadura contra danos causados especificamente por frio. Facilitador.

Grau 2: Toque Gelado (1 ponto de Intelecto). Suas mãos ficam tão frias que a próxima vez que tocar uma criatura você inflige 3 pontos de dano. Alternativamente, você pode tocar uma arma e, durante os próximos dez minutos, a arma inflige 1 ponto adicional de dano de frio. Ação para o toque; facilitador para armas.

Grau 3: Toque Congelante (4 pontos de Intelecto). Suas mãos tornam-se tão frias que, além de infligir danos conforme descrito em Toque Gelado, seu toque

Barreira, página 35



congela solidamente um alvo vivo de seu tamanho ou menor, tornando-o imóvel por uma rodada. Ação.

Grau 4: Armadura de Gelo Resiliente. A camada de gelo que você gera usando sua habilidade de Armadura de Gelo lhe dá +1 adicional para Armadura. Facilitador.

Grau 5: Explosão de Frio (5+ pontos de Intelecto). Você emite uma explosão de frio em todas as direções, até o alcance curto. Tudo dentro da explosão leva 5 pontos de dano. Se você aplicar Esforço para aumentar o dano em vez de diminuir a dificuldade, você causa 2 pontos adicionais de dano por nível de Esforço (em vez de 3 pontos) e alvos na área levam 1 ponto de dano mesmo se você falhar na rolagem de ataque. Ação.

Grau 6: Criação de Gelo (6 pontos de Intelecto). Você cria um objeto sólido de gelo que é de seu tamanho ou menor. O objeto é grosseiro e não pode ter partes móveis, então você pode fazer uma espada, um escudo, uma escada curta e assim por diante. Seus objetos de gelo são tão fortes como o ferro, mas se você não está em contato constante com eles, eles funcionam apenas 1d6 + 6 rodadas antes de quebrar ou derreter. Por exemplo, você pode fazer e usar uma espada de gelo, mas se você a entregar a outro PJ, a espada não durará muito tempo para ele. Ação.

VIAJA ATRAVÉS DO TEMPO

Você tem a habilidade incomum de viajar ao longo do tempo de maneira que outros nunca puderam sonhar. Você provavelmente já experimentou saltos onde o tempo parece ter passado, mas você não tem memória do que aconteceu. Você provavelmente também sofre de um déjà-vu, percebendo que esteve em uma situação ou testemunhou um evento antes e agora está experimentando tudo de novo. Você começou a perceber a extensão de seus poderes e trabalhar para dominá-los para que talvez um dia você possa viajar mais para o futuro ou se aprofundar no passado.

Viajar no tempo representa muitos riscos. Muitas vezes, você não tem um

sentido claro sobre o que o futuro pode ter ou o que pode ter acontecido no local onde você aparece quando viaja para o passado. A morte aguarda o atrevido e o incauto.

Pior que um infortúnio, você deve se proteger contra o paradoxo. Quando você muda um evento no passado, você pode inadvertidamente fazer com que o futuro seja reescrito. Por outro lado, as forças cósmicas podem se mover para corrigir os paradoxos ao mudar as circunstâncias para acomodar a habilidade, fazendo com que suas memórias se tornem falsas quando o mundo que você conhece muda para se adaptar à sua intromissão. Claro, se você tentar qualquer coisa tão radical, o universo pode reescrever-lhe a existência para que seus esforços para mudar o passado nunca ocorram.

Você provavelmente usa roupas e tem objetos pessoais em uma variedade de estilos, escolhendo itens de diferentes períodos. Esta abordagem eclética para suas posses pode dar-lhe uma aparência ruim ou fazer você parecer estranho e alheio aos outros no presente.

Qualquer tipo de personagem pode ter esse foco, embora esse poder seja extraordinariamente raro.

Conexão: Escolha uma entre às seguintes:

1. Escolha outro PJ. Você é um antepassado distante ou um descendente desse personagem. Ele serviu como um ponto focal para a sua viagem e ancora você no presente.
2. Escolha outro PJ. Por algum motivo, quando você usa seu poder de Antecipação para olhar para frente, você vê especificamente como o futuro dele pode se desenrolar. Você pode escolher se deve ou não dizer o que vê.
3. Escolha outro PJ. Você secretamente acredita que ele também pode viajar pelo tempo, já que você lutou uma vez com uma pessoa que parecia exatamente com ele.
4. Escolha outro PJ. Você uma vez avançou no tempo de salvá-lo da morte, mas ele não sabe disso. Você pode escolher se deve ou não contar a ele.

Habilidades Temporais: Se você tem outros poderes notórios, o tempo parece diminuir quando você os usa. Você e tudo ao seu redor se movem em câmera lenta por um momento e então o tempo encaixa

Intromissões do Mestre com Viaja Através do Tempo: Mover-se pelo tempo cria incontáveis possibilidades para paradoxos, podendo ser pequenos ou grandes. Conforme a realidade flui para corrigir estes emaranhados no tempo, certos eventos que o personagem experienciou são reescritos. Outras pessoas podem lembrar de eventos de forma diferente que o viajante do tempo o faz.

no lugar. A distorção temporal não altera nada sobre os efeitos de suas habilidades, exceto pela aparência do mundo ao seu redor.

Sugestão de Efeito Menor: Uma criatura que você escolher dentro do alcance curto age como primeiro ou último na próxima rodada.

Sugestão de Efeito Maior: Você passa alguns minutos para o futuro. Para outros personagens, parece que você desapareceu. No início da próxima rodada, você reaparece e possui um recurso para qualquer tarefa que você executar durante essa rodada.

Grau 1: Antecipação (1 ponto de Intelecto).

Você olha a frente para ver como suas ações podem se desenrolar. Você tem um recurso para a primeira tarefa que você executar antes do final da próxima rodada. Facilitador.

Grau 2: Ver Histórico (4 pontos de Intelecto).

Você toca um objeto e visualiza imediatamente até três eventos passados significativos que envolveram o objeto ou aconteceram perto dele, começando com o mais recente. Os eventos são aqueles que envolveram emoção ou sensação intensa, ou que tiveram um impacto na forma como a história se desenrolou depois. O Mestre decide se você vê o evento, ganha alguma compreensão do que aconteceu ou recebe impressões sobre o que foi experimentado. Posteriormente, você tem um recurso em qualquer tarefa para identificar o objeto. Ação.

Grau 3: Aceleração Temporal (5 pontos de Intelecto).

Você ou um personagem voluntário que você tocar se move mais rapidamente pelo tempo. O efeito dura um minuto. Tudo se move mais lentamente para o personagem afetado, enquanto que, para todos os outros, o personagem parece se mover em velocidade sobrenatural. O personagem possui um recurso em todas as tarefas até o efeito terminar. Após o efeito terminar, a dificuldade de todas as tarefas é aumentada em um passo por uma hora porque o personagem está esgotado e desorientado pela experiência. Ação para iniciar.

PARA O MESTRE: LIDANDO COM VIAGEM NO TEMPO

Embora viagem no tempo ofereça uma grande variedade para o ato de contar histórias, ela também traz muitas complicações. Se você permitir que um jogador escolha esse foco, você precisa decidir se o personagem pode alterar a história viajando pelo tempo.

A maneira mais fácil de gerenciar viagem no tempo é simplesmente dizer que os personagens saltam para uma linha do tempo diferente quando se movem para a frente ou para trás no tempo. Qualquer coisa que eles fazem enquanto deslocados no tempo afeta apenas eventos nessa linha. O ponto de onde os PJs partiram torna-se um nexo de muitas linhas do tempo. Os personagens que retornam a esse ponto podem encontrar-se em seu tempo original, caso em que nada que eles alteraram no passado afeta seu presente ou futuro, ou eles podem estar em uma linha de tempo diferente, onde suas ações passadas tiveram um grande efeito no mundo atual.

O maior benefício da abordagem de múltiplas linhas do tempo é que isso evita os problemas dos paradoxos. Sempre que um paradoxo ocorre, os personagens criam outra linha do tempo. Então, se um PJ voltar no tempo até um ponto antes de ele nascer e matar seu avô, ele apaga-se dessa linha do tempo, mas não da dele próprio. Assim, o personagem continua a existir.

Você pode usar outros métodos para gerenciar a viagem no tempo, permitindo que os personagens mudem os eventos passados para criar um novo futuro, com paradoxos ocorrendo. Ou você pode ter os PJs apenas observando, incapazes de interagir com qualquer coisa fora do ponto que você decidir ser o presente.

Grau 4: Deslocamento Temporal (7 pontos de Intelecto).

Você desaparece e viaja até uma hora para o futuro ou para o passado. Você permanece lá até alcançar o presente ou o presente apanhar você.

Embora todas as escolhas de personagem estejam sujeitas a aprovação do Mestre, Viaja Através do Tempo é um foco que o Mestre o jogador provavelmente devem ter uma longa conversa de antemão, para então o jogador saber as regras da viagem no tempo (se houver) que existem no cenário do Mestre. Um personagem com este foco pode alterar drasticamente o cenário se às regras de viagem no tempo o permitirem.

Embora deslocado no tempo, você percebe os eventos à medida que ocorrem, de sua posição, usando seus sentidos normais. Nenhum outro personagem pode vê-lo ou interagir com você. Da mesma forma, você não pode interagir com o ambiente. Ação para iniciar.

Grau 5: Loop Temporal (7 pontos de Intelecto). Você se chama de alguns momentos no futuro para ajudar no presente. O seu eu futuro aparece em qualquer lugar que você escolher dentro do alcance imediato e permanece até o final da próxima rodada, no ponto em que você e o seu eu futuro desaparecem. No final da próxima rodada, você reaparece no espaço que o seu eu futuro deixou quando ele desapareceu.

Seu eu futuro compartilha suas estatísticas, então qualquer dano em qualquer um de vocês se aplica as mesmas Reservas de estatísticas. Quando você aparece no futuro, você pode usar imediatamente uma ação. Durante a próxima rodada, seu eu presente e seu eu futuro agem.

Se um ataque contra o seu eu futuro causar danos suficientes para matá-lo, seu eu futuro morre, mas você não morre até depois que o efeito faz você desaparecer. Ação para iniciar.

Grau 6: Viagem no Tempo (10+ pontos de Intelecto). Você e até três personagens dispostos que você escolha dentro do alcance imediato viajam para um ponto no tempo que você especifica quando usa essa habilidade. O ponto no tempo deve ser dentro de dez anos a partir do presente. Para cada nível de esforço aplicado, você pode viajar mais dez anos. Quando você aparece no novo momento de tempo, você faz isso na mesma posição em que você estava quando usou essa habilidade. Ao chegar ao seu destino temporal, você e cada personagem que viajou com você estão atordoados por um minuto. Para retornar à data original, você deve usar o poder novamente. Ação.

VIVE NA REGIÃO SELVAGEM

Você habita na selva. Você provavelmente viveu na maioria, se não toda, da sua vida,

entendendo os mistérios da natureza, clima e sobrevivência. Os caminhos da flora e da fauna são seus caminhos.

Sua roupa áspera e acidentada mostra pouca preocupação pelo estilo. Na maioria das vezes, cobrir-se em cheiros naturais para evitar que seu cheiro desperte suspeita na região selvagem é mais importante do que tomar banho para se manter apresentável a outros humanos.

Conexão: Escolha uma entre as seguintes:

1. Escolha um outro PJ que não seja da região selvagem. Você não pode deixar de sentir um pequeno desprezo por esse personagem e seus caminhos “civilizados”, que mostram desdém por todas as coisas naturais e (na sua opinião) verdadeiras.
2. Escolha outro PJ. Ele é uma das poucas pessoas que você está completamente confortável por estar ao redor, e muitas vezes você está surpreso com a facilidade com que você baixa a guarda perto dele.
3. Escolha outro PJ. Ele já salvou você de uma situação social incômoda e você ainda se sente grato.
4. Escolha outro PJ. Esta pessoa parece entender a civilização da mesma forma que você entende a região selvagem. Vocês podem escolher se ajudarem ou se desprezarem mutuamente por essa maneira diferente de ver o mundo.

Equipamento Adicional: Você possui uma bússola extremamente confiável.

Sugestão de Efeito Menor: Um inimigo que é uma criatura natural foge ao invés de continuar a lutar contra você.

Sugestão de Efeitos Maior: Um inimigo que é uma criatura natural torna-se cautelosamente passivo.

Grau 1: Vida Selvagem. Você é treinado em tarefas de escalada e natação. Facilitador.

Conhecimento Selvagem. Você é treinado na navegação da região selvagem e na identificação de plantas e criaturas. Facilitador.

Grau 2: Vivendo da Terra. Dada uma hora ou mais, você sempre pode encontrar alimentos comestíveis e água potável na região selvagem. Você pode até encontrar o suficiente para um pequeno grupo de pessoas, se necessário. Além disso, uma vez que você é tão robusto e

Intromissões do Mestre com Vive na Região Selvagem: *Pessoas nas cidades e vilas as vezes desprezam aqueles que parecem (e cheiram) como se vivessem na selva, como se eles fossem ignorantes ou bárbaros.*

ganhou resistência ao longo do tempo, a dificuldade de resistir aos efeitos de venenos naturais (como os de plantas ou criaturas vivas) é diminuída em um passo. Você também é imune às doenças naturais. Facilitador.

Grau 3: Sentidos e Sensibilidades dos Animais. Você é treinado para ouvir e detectar coisas. Além disso, a maior parte do tempo, o Mestre deve alertá-lo se você estiver prestes a entrar em uma emboscada ou uma armadilha que seja menor do que de nível 3. Facilitador.

Explorador Selvagem. Ao tomar qualquer ação (incluindo de combate) na natureza, você ignora quaisquer penalidades devido a causas naturais, como grama alta, mata fechada, terreno acidentado, clima e assim por diante. Facilitador.

Grau 4: Consciência Selvagem (4 pontos de Intelecto). Sua conexão com o mundo natural se estende até certo ponto que alguns chamariam de sobrenatural. Enquanto estiver na região selvagem, você pode ampliar seus sentidos até dois km (uma milha) em qualquer direção e perguntar ao Mestre uma questão geral muito simples sobre essa área, como “Onde está o acampamento orc?” ou “Meu amigo Deithan ainda está vivo?”. Se a resposta que você procura não estiver na área, você não recebe nenhuma informação. Ação.

Grau 5: A Selva Está do Seu Lado (5 pontos de Intelecto). Enquanto você está na região selvagem, os inimigos no alcance curto tropeçam em rochas, emaranham-se em videiras, são mordidos por insetos e distraídos ou confundidos por pequenos animais. A dificuldade de qualquer tarefa realizada por esses inimigos é aumentada em um passo. Este efeito dura dez minutos. Ação para iniciar.

Grau 6: Um Com a Selva (6 pontos de Intelecto). Nos próximos dez minutos, os animais e plantas naturais dentro de um alcance longo não o ferirão conscientemente ou aqueles que você designar. Ação.

Mestre da Selva. Enquanto você estiver

na região selvagem, sua Margem de Potência, Margem de Velocidade e Margem de Intelecto aumentam em 1. Quando você faz uma rolagem de recuperação na região selvagem, você recupera o dobro de pontos. Facilitador.



CAPÍTULO 8
EQUIPAMENTO

Para qualquer jogo que ocorra nos dias atuais, catálogos ou sites de compras podem fornecer preços para qualquer tipo de item que você possa precisar.

O equipamento no Cypher System desempenha apenas um pequeno papel. É muito mais importante se concentrar no que você pode fazer do que no que você tem. Ainda assim, às vezes é importante saber se você tem corda suficiente ou o tipo de arma que seu piloto espacial tem na cintura.

MOEDA E PREÇOS

Dólares, libras, euros, créditos, peças de ouro, contas solvanas Marcianas, tampas de garrafas — muitas moedas diferentes podem ser usadas no seu jogo, dependendo da configuração e do gênero. Você pode usar o que quiser. Nas regras do Cypher System, falamos em generalidades em vez de especificidades. Não muito diferente de dizer distância imediata ou curta em vez de dar números precisos, falamos sobre bens e serviços em termos de preço barato, moderado, caro, muito caro ou exorbitante.

O Mestre pode descrever o que essas coisas significam em seu cenário. Em um

cenário de fantasia, um item barato pode ser 1 ou 2 moedas de cobre, enquanto um item caro pode exigir ouro na mesa. O valor exato pode variar e, em muitas campanhas, o valor exato será importante. O Mestre desenvolverá uma lista detalhada de preços para seu cenário e os jogadores manterão registro de seu dinheiro em suas fichas de personagem para determinar o que podem pagar, muitas vezes ignorando os termos de preço baratos, moderados e assim por diante.

Claro, alguns Mestres podem querer manter as coisas simples e usar apenas os termos gerais, indicando moeda apenas como detalhes de vez em quando. Em um jogo de ópera espacial, onde as PJs são a tripulação de uma nave espacial voando sobre a galáxia em busca de aventura e lucro, o combustível e a manutenção da nave podem ser caros. Transportar alguns passageiros de Epsilon Eridani de volta à Terra pode render o suficiente para comprar seis itens caros, mas custa o equivalente a dois itens caros, deixando a equipe com meios de reabastecer e manter



a nave para mais duas viagens. Em tal jogo, onde o dinheiro só significa manter a nave voando, ninguém precisa conversar em quantidades específicas. Os personagens podem referir-se a “créditos galácticos” ou algo semelhante, mas os valores podem não ser registrados nas fichas de personagem.

CATEGORIAS DE PREÇO

Existem cinco categorias de preços para bens e serviços.

Um **item barato** é algo que as pessoas comuns compram. Uma refeição simples ou uma bebida no bar. Uma caneta e papel. Um livro ou uma revista.

Um **item de preço moderado** é algo que as pessoas comuns compram, mas não muitas vezes e não em grandes quantidades. Uma pequena peça de mobiliário. Um grande entretenimento. Uma refeição cara. Uma roupa nova.

Um **item caro** é algo que prejudicaria as finanças de uma pessoa comum. Aluguel em um apartamento simples. Uma grande

peça de mobiliário. Uma roupa muito agradável. O custo para viajar uma longa distância (se apropriado para o cenário).

Um **item muito caro** provavelmente está fora do alcance da maioria das pessoas, exceto em circunstâncias muito especiais. Joias. Mobiliário de luxo.

Um **item exorbitante** é algo que apenas alguém muito rico pode pagar. Uma casa muito bonita. Um barco. Joias ou artes extremamente caras.

Pense nas categorias como potências de 10. Ou seja, um item de preço moderado é dez vezes mais caro do que um item barato. Um item caro é 10 vezes mais caro do que um item de preço moderado e, portanto, 100 vezes o custo de algo barato. Um item muito caro é 10 vezes o custo de um caro, 100 vezes o custo de um moderado e 1.000 vezes o custo de um barato. Um item exorbitante custa 10 vezes além disso.

USANDO AS CATEGORIAS DE PREÇO

Independentemente de quão preciso você deseja estar com preços e moeda, você

Em alguns cenários, mesmo a generalização oferecida pelas categorias de preços pode ser muito específica ou pesada. Em muitos jogos de super-heróis, por exemplo, os preços são relativamente irrelevantes. Depois de salvar a cidade, os super-heróis típicos não se preocupam com o pagamento de aluguel ou quanto custará o jantar (por outro lado, em um jogo de super-herói mais realista, talvez seja exatamente o que eles se preocupam)

pode usar as categorias de preços de várias maneiras.

É mais fácil para um Mestre dizer a um jogador: “Você pode bancar duas coisas extras com preço moderado no início do jogo”. Ele pode procurar na lista e escolher dois itens de preço moderado sem se preocupar com seus custos. Além disso, esta abordagem deixa claro que ele recebe dois itens, não 20 itens baratos ou um item mais caro que talvez não seja apropriado para um personagem iniciante. As categorias facilitam o agrupamento de itens semelhantes.

O Mestre também pode dizer: “Você pode ter os itens baratos que quiser e não se preocupe com o custo.” Em níveis mais altos, quando os PJs possuem mais riqueza, seguidores, e assim por diante, o Mestre pode fazer isso com itens moderados ou mesmo itens caros. Isso permite que o grupo pule uma ida as compras para obter suprimentos, e os jogadores não precisam anotar os gastos até o último centavo.

Finalmente, as categorias podem ser abreviadas ao avaliar pilhagens, dividir os despojos entre os PJs e resolver outras ocorrências baseadas na história que ocorrem no jogo sem lidar com as minúcias dos preços exatos. Isso facilita muito em jogos de grande poder onde os PJs são ricos e poderosos.

ARMADURA

Os personagens que esperam perigo costumam usar armaduras. Mesmo a cobertura de proteção mais simples ajuda contra facadas e cortes, e uma armadura mais sofisticada ou mais pesada protege contra ameaças mais graves.

Você pode usar apenas um tipo de armadura de cada vez — você não pode usar uma cota de malha e uma armadura de escamas juntas, por exemplo. No entanto, os bônus de armadura de várias fontes se combinam para fornecer uma classe de Armadura total. Por exemplo, se você tem implantes subdérmicos que lhe dão +1 para Armadura, um campo de força que oferece mais +1 para Armadura e uma pele de besta que dá +2 para Armadura, você tem um total de +4 para Armadura.

Em geral, a armadura leve é um item de preço moderado, a armadura média é cara e a armadura pesada é muito cara. Os capítulos de gênero oferecem detalhes mais

específicos sobre os tipos de armaduras disponíveis em um determinado cenário. Tenha em mente que em muitos gêneros é muito estranho, na melhor das hipóteses, andar por aí em uma armadura mais resistente do que uma jaqueta de couro.

USANDO ARMADURA

Qualquer um pode usar qualquer armadura, mas pode ter seu preço. Usar armaduras aumenta o custo de usar um nível de Esforço ao tentar uma ação baseada em Velocidade. Então, se você estiver usando armadura leve e quiser usar dois níveis de Esforço em uma rolagem baseado em Velocidade para correr em terreno difícil, custa 7 pontos da sua Reserva de Velocidade em vez de 5 (3 para o primeiro nível de Esforço, mais 2 para o segundo nível de Esforço, mais 1 por nível por usar armadura leve). A Margem reduz o custo total como sempre. Se você não é experiente com um certo tipo de armadura, mas a usa de qualquer maneira, esse custo é aumentado em mais 1. Ter experiência com um tipo de armadura é chamado de hábil com a armadura.

Armadura	Custo Adicional de Esforço de Velocidade
Leve	+1
Média	+2
Pesada	+3

ARMAS

Nem todos os personagens estão familiarizados com todas as armas. Os guerreiros sabem o caminho em torno da maioria dos tipos, mas os exploradores preferem armas leves ou médias e os adeptos e oradores costumam se ater a armas leves. Se você empunha uma arma com a qual você não tem experiência, a dificuldade de fazer um ataque com essa arma é aumentada em um passo. Ter experiência com uma arma é chamado de ser hábil com a arma.

Armas leves infligem apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do ataque em um passo porque são rápidas e fáceis de usar. As armas leves são socos, chutes, facas, machados de mão, dardos, pistolas muito pequenas e assim por diante. Armas que são particularmente pequenas são armas leves.

Alguns personagens têm habilidades que reduzem ou mesmo negam os custos de usar armadura.

Armas médias infligem 4 pontos de dano. As armas médias incluem espadas bastardas, machados de batalha, maças, bestas, lanças, pistolas de mão típicas, rifles leves, espingardas de madeira e assim por diante. A maioria das armas é média. Qualquer coisa que possa ser usada em uma mão (mesmo que seja usada frequentemente em duas mãos, como um bordão ou uma lança) é uma arma média.

Armas pesadas infligem 6 pontos de dano e você deve usar as duas mãos para atacar com elas. Armas pesadas são espadas enormes, grandes martelos, machados maciços, alabardas, bestas pesadas, rifles, espingardas padrão, rifles de assalto, e assim por diante. Qualquer coisa que deve ser usada em duas mãos é uma arma pesada.

Arma	Dano
Leve	2 pontos (reduz dificuldade de ataques em um passo)
Média	4 pontos
Pesada	6 pontos

Em geral, as armas leves são itens com preço moderado, as armas médias são caras e as armas pesadas são muito caras. A munição para uma arma à distância é barata. Os capítulos de gênero oferecem detalhes mais específicos sobre armas disponíveis em um determinado cenário. Tenha em mente que, em muitos gêneros, não é aceitável andar por aí transportando armas perigosas.

ARMAS EXPLOSIVAS

Bombas, granadas, mísseis e outros explosivos operam de forma diferente das outras armas. Eles afetam todos os alvos dentro de uma área (geralmente uma área imediata) e infligem danos a todos eles. Uma rolagem de ataque separada é necessária para cada alvo (ou uma rolagem de defesa de Velocidade se os PJs forem alvos de tal ataque) embora, para simplificar, o jogador pode fazer um ataque e compará-lo com a dificuldade de atacar cada alvo. Geralmente, mesmo se a rolagem de ataque falhar (ou a rolagem de defesa de Velocidade for bem-sucedida), os alvos ainda sofrem uma menor quantidade de dano, geralmente 1 ponto.

Explosivos como granadas podem

CONTEXTO

O contexto no preço é importante.

Um fósforo é quase sem valor em um ambiente moderno (muitos estabelecimentos dão vários deles), mas considere o quão valioso seria em 1000 AC. Da mesma forma, uma espada pode ser cara em um cenário de fantasia, mas sem valor no futuro distante, exceto como item de colecionador (embora ainda machuque se você for atingido), tornando-se barata ou muito cara. Uma motocicleta seria cara em um ambiente moderno, moderado no máximo em uma ambientação futura, novamente, a menos que seja um item de colecionador e absolutamente inestimável se de alguma forma encontrou seu caminho até 1000 AC (onde seria um artefato). Talvez em um cenário de fantasia, assumindo um pouco de magia, a mesma moto seria simplesmente exorbitante em comparação com os tapetes voadores e outras coisas que estão disponíveis.

É por isso que você não pode ter uma lista de preços padronizada que se aplique a cada cenário, gênero e período. Tudo depende do contexto.

ser jogados a uma distância curta. Caso contrário, é necessária outra arma de arremesso para lançá-los a uma distância longa (ou mais).

ITENS E SERVIÇOS VARIADOS

Embora os tipos de itens para venda variem muito com base no cenário, algumas coisas estão sempre presentes, como comida, hospedagem e roupas. No entanto, esses bens e serviços podem abranger as categorias de preços. Por exemplo, você pode obter uma refeição barata, uma refeição com preços moderados, uma refeição cara e assim por diante. Uma refeição barata é leve e provavelmente não muito nutritiva. Uma refeição cara está disponível apenas em bons restaurantes de determinados locais. Uma refeição exorbitante é provavelmente uma festa para uma multidão, com os melhores alimentos e bebidas disponíveis.

Um alojamento noturno é semelhante,

Em geral, os equipamentos mundanos são por volta do nível 4 — menor, se de qualidade ou materiais inferiores, maior se de qualidade ou materiais superiores. Isso significa que, em um cenário baseado no passado distante, o nível padrão pode ser 3, enquanto no futuro pode ser 5 ou 6. Portanto, uma ferramenta média de serviço na Era das Trevas é de nível 3, facilmente quebrável, enquanto uma ferramenta média em uma estação espacial é de nível 6, feita de polímeros avançados.

Alguns explosivos criam fumaça, gás venenoso, chamas ou outros efeitos.

Reparar, página 237

embora a extremidade inferior comece pior. Uma hospedagem noturna barata é provavelmente um pulgueiro no chão de uma sala cheia de outros inquilinos. Alojamento típico (uma sala privada com uma cama decente) provavelmente está na faixa de preço moderado. Alojamento muito caro pode ser um conjunto de salas com refeições deliciosas e serviços pessoais (como massagens e cuidador de animais) incluídos.

A roupa barata é apenas um passo acima dos trapos, mas a roupa de preço moderado é decente o suficiente. Para uma festa formal, você gostaria de roupas caras. Os muito ricos provavelmente usam roupas muito caras a maior parte do tempo e roupas exorbitantes (e joias) quando vão às galas de elite.

Outros tipos de itens diversos podem ser encontrados no capítulo de gênero.

CYFRAS

As cyfras às vezes podem ser itens físicos, como equipamentos, mas eles funcionam de forma muito diferente. Para ser inteiramente preciso, as cyfras podem ter a aparência de um equipamento, mas não caia na armadilha de confundir os dois. As cyfras são muito mais parecidas com as habilidades especiais do PJ do que com o equipamento. Em um jogo de fantasia, elas podem ser poções, pergaminhos ou encantos. Em um jogo de ficção científica, as cyfras podem ser dispositivos descartáveis interessantes ou cristais alienígenas de providência desconhecida. Em outros jogos, elas podem apenas representar boa sorte ou inspiração súbita.

ARTEFATOS

Os artefatos são mais poderosos que os equipamentos e não podem simplesmente ser comprados. Os capítulos de gênero oferecem amostras de alguns artefatos apropriados para vários cenários.

Cada artefato tem um nível e uma taxa de esgotamento de energia. Quando um artefato é usado ou ativado, o jogador rola o dado designado (1d6, 1d10, 1d20 ou 1d100). Se o dado mostrar o(s) número(s) de esgotamento o item funciona, mas esse é seu último uso. Uma entrada de esgotamento de “—” significa que o artefato nunca esgota e uma entrada de

“automático” significa que ele pode ser usado apenas uma vez.

Os artefatos avançados às vezes podem ser recarregados usando as regras de **reparo**, dependendo da natureza do item. Outras habilidades especiais também podem recarregar um item gasto, mas provavelmente para apenas um uso.

ENCONTRANDO, IDENTIFICANDO E USANDO ARTEFATOS

Os personagens às vezes podem encontrar artefatos em aventuras. Eles podem estar em ruínas antigas, intactos ou precisando de manipulação para fazê-los funcionar. Eles poderiam ser roubados de instalações militares bem guardadas. Eles podem ser concedidos como recompensas ou tirados de inimigos caídos. Às vezes, eles podem até ser comprados de uma fonte especializada, mas isso ocorre mais raramente do que a maioria dos PJ provavelmente gostariam.

Depois que os personagens encontrarem um artefato, identificá-lo é uma tarefa de Intelecto separada. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas geralmente é igual ao nível do artefato. Identificar demora de quinze minutos a três horas. Se os PJs não conseguem identificar um artefato, eles podem levá-lo a um especialista para ser identificado ou, se desejado, negociados ou vendidos.

Os personagens podem tentar usar um artefato que não tenha sido identificado, o que geralmente é uma tarefa de Intelecto igual ao nível do artefato + 2. A falha pode significar que os PJs não conseguem descobrir como usar o artefato ou o usam incorretamente (a critério do Mestre). Claro, mesmo que os personagens usem um artefato não identificado corretamente na primeira vez, eles não sabem qual será o efeito.

Uma vez que os personagens identificam um artefato, usá-lo pela primeira vez requer uma ação de Intelecto adicional; esse processo é muito mais complexo do que pressionar um botão. Pode envolver a manipulação de telas sensíveis ao toque, recitar as palavras arcanas apropriadas ou qualquer outra coisa que corresponda ao cenário. O Mestre define a dificuldade, mas geralmente é igual ao nível do artefato.

PARTE 2

REGRAS



Capítulo 8: REGRAS DO JOGO
Capítulo 10: REGRAS OPCIONAIS

206
244

CAPÍTULO 9
REGRAS DO JOGO

Treinamento, página 7

Equipamento, página 200

Habilidades Especiais, página 21

Potência, página 14

Velocidade, página 14

Intelecto, página 15

Os jogos do Cypher system são jogados com a união da imaginação de todos os jogadores, incluindo o Mestre. O Mestre põe a cena, os jogadores definem o que seus personagens pretendem fazer e o Mestre determina o que acontece a seguir. As regras e o dado ajudam a deixar o jogo mais fluído, mas são as pessoas, não as regras ou o dado, que direcionam a ação e determinam a história — e a diversão. Se uma regra ficar no caminho ou prejudicar o jogo, os jogadores e o Mestre devem trabalhar juntos para mudá-la.

É assim que você joga o Cypher System:

1. O jogador diz ao Mestre o que quer fazer. Esta é uma *ação de personagem*.
2. O Mestre determina se esta ação é de rotina (e então ocorre sem precisar de uma rolagem) ou se há uma chance de falha.
3. Se há uma chance de falha, o Mestre determina qual estatística a tarefa usa (**Potência**, **Velocidade** ou **Intelecto**) e a

dificuldade da tarefa — quão difícil vai ser em uma escala de 1 (muito fácil) até 10 (basicamente impossível).

4. O jogador e o Mestre determinam se algo do seu personagem — como um **treinamento**, **equipamento**, **habilidades especiais** ou várias ações — podem modificar a dificuldade para mais ou menos em um passo ou mais. Se estas modificações reduzirem a dificuldade para menos de 1, a ação é de rotina (e então ocorre sem precisar de uma rolagem).

5. Se a ação continuar não sendo de rotina, o Mestre usa a dificuldade para determinar o número alvo — quão alto o jogador precisar rolar para obter sucesso na ação (veja a Tabela de Dificuldade de Tarefa na página 209). O Mestre não precisa dizer ao jogador qual é o número alvo, mas ele pode dar uma dica, especialmente se o personagem poderia saber se a tarefa é fácil, padrão, difícil ou impossível.

6. O jogador rola um d20. Se rolar igual ou maior que o número alvo ele obtém



sucesso.

E é isso. É assim que se faz qualquer coisa, independente se for para identificar um dispositivo desconhecido, acalmar um bêbado furioso, escalar um penhasco traiçoeiro ou lutar com um **semideus**. Mesmo se você ignorar todas as outras regras, você ainda pode jogar o Cypher System somente com estas regras. As características principais são: ações de personagens, determinar a dificuldade da tarefa e determinar as modificações.

TENDO AÇÕES

Cada personagem tem um turno a cada rodada. No turno de um personagem, ele pode fazer uma coisa — uma ação. Todas as ações ficam em uma de três categorias: Potência, Velocidade ou Intelecto (assim como as três estatísticas). Muitas ações requerem rolagem de dado — rolando um d20.

Cada ação realiza alguma tarefa e cada

tarefa tem uma dificuldade que determina qual número um personagem precisa alcançar ou superar com uma rolagem de dado para ter sucesso.

A maioria das tarefas tem uma dificuldade de 0, o que significa que o personagem obtém sucesso automaticamente. Por exemplo, caminhar por uma sala, abrir uma porta ou arremessar uma pedra dentro de um balde próximo são todas ações, mas nenhuma requer uma rolagem. Ações que são normalmente difíceis ou que ficam difíceis devido a situação (como atirar em um alvo numa nevasca) possuem uma dificuldade maior. Estas ações normalmente requerem uma rolagem.

Algumas ações requerem um gasto mínimo de pontos de Potência, Velocidade ou Intelecto. Se um personagem não puder gastar o número mínimo de pontos necessários para completar a ação, ele falha automaticamente na ação.

Semideus, página 338

CONCEITOS CHAVE

AÇÃO: Qualquer coisa que um personagem faz que seja significativa — socar alguém, saltar um abismo, ativar um dispositivo, usar um poder especial e por aí vai. Cada personagem pode realizar uma ação por rodada.

DIFICULDADE: Uma medida do quão fácil (ou difícil) é para se realizar a tarefa. A dificuldade é classificada em uma escala de 1 (menor) até 10 (maior).

Alterando a dificuldade para fazer uma tarefa mais difícil é referido como aumentar a dificuldade. Alterar a dificuldade para fazer a tarefa mais fácil é referido como reduzir a dificuldade. Todas as mudanças na dificuldade são medidas em passos. A dificuldade frequentemente se iguala diretamente com o nível, então abrir uma porta trancada de nível 3 provavelmente tenha uma dificuldade de 3.

ESFORÇO: Gastar pontos de uma Reserva de estatística para reduzir a dificuldade de uma tarefa. Um PJ decide se aplica ou não Esforço no turno dele antes da rolagem ser feita. PNJ nunca aplicam Esforço.

ESTATÍSTICA: Uma das três características que definem um PJ: Potência, Velocidade e Intelecto. Cada estatística tem dois valores: Reserva e Margem. Sua Reserva representa sua habilidade no seu valor bruto e sua Margem representa o como sabe usar o que você tem. Cada Reserva de estatística pode aumentar ou diminuir no decorrer do jogo — por exemplo, você pode perder pontos da sua Reserva de Potência quando acertado por um oponente, gastar pontos da sua Reserva de Intelecto para ativar uma habilidade especial ou descansar para recuperar pontos na sua Reserva de Velocidade após um longo dia de marcha. Qualquer coisa que cause danos a uma estatística, restaure uma estatística ou amplie ou penalize uma estatística afeta a Reserva de estatística.

NÍVEL: Uma forma de medir a força, dificuldade, poder ou desafio de algo no jogo. Tudo no jogo tem um nível. PNJ e objetos tem níveis que determinam a dificuldade de qualquer tarefa relacionada a eles. Por exemplo, o nível de um oponente determina quão difícil é de o acertar ou se esquivar dele em combate. O nível de uma porta indica quão difícil é de quebrá-

la. O nível de uma fechadura determina o quão difícil é de arrombá-la. Níveis são classificados em uma escala de 1 (menor) até 10 (maior). Graus de PJ são um pouco como níveis, mas eles só vão de 1 até 6 e funcionam mecanicamente bem diferente do que níveis — por exemplo, um grau de personagem não determina a dificuldade de uma tarefa.

PERSONAGEM: Qualquer criatura em jogo capaz de agir, seja um personagem jogador (PJ) controlado por um jogador ou um personagem não-jogador (PNJ) controlado pelo Mestre. No Cypher System, mesmo criaturas bizarras, máquinas conscientes ou seres de energia viva podem ser “personagens”.

RODADA: Uma passagem de tempo em torno de cinco a dez segundos. Há cerca de dez rodadas em um minuto. Quando for muito importante determinar o tempo com precisão, use rodadas. Basicamente, é o tempo que leva para ter uma ação no jogo, mas como todo mundo age mais ou menos simultaneamente, todos os personagens têm uma ação a cada rodada.

ROLAGEM: Uma rolagem de um d20 feita por um PJ para determinar se uma ação obteve sucesso. Embora o jogo ocasionalmente use outros dados, quando o texto simplesmente se referir a “uma rolagem”, sempre significará uma rolagem de um d20.

TAREFA: Qualquer ação que um PJ tente. O Mestre determina a dificuldade da tarefa. Em geral, uma tarefa é algo que você faz e uma ação é você realizando esta tarefa, mas na maioria dos casos elas significam a mesma coisa.

TURNO: A parte da rodada onde uma criatura realiza suas ações. Por exemplo, se um guerreiro e um adepto estão lutando com um orc, cada rodada o guerreiro tem uma ação no turno dele, o adepto tem uma ação no turno dele e o orc tem uma ação no turno dele. Algumas habilidades ou efeitos duram somente enquanto uma criatura realiza o turno dela ou terminam quando uma criatura começa o próximo turno dela.

DETERMINANDO ESTATÍSTICAS PARA AÇÕES

Toda ação relaciona-se a uma das três estatísticas do personagem: Potência, Velocidade ou Intelecto. Atividades físicas que exijam força, poder ou resistência se relacionam a Potência. Atividades físicas que exijam agilidade, flexibilidade ou reflexos rápidos se relacionam a Velocidade. Atividades mentais que exijam força de vontade, memória ou poder mental se relacionam a Intelecto. Isso significa que você pode generalizar as ações em três categorias: ações de Potência, Velocidade e Intelecto. Você também pode generalizar as rolagens em três categorias: Rolagens de Potência, Velocidade e Intelecto.

A categoria da ação ou rolagem determina qual tipo de Esforço você pode aplicar a rolagem e pode determinar como as outras habilidades de um personagem afetam a rolagem. Por exemplo, um adepto pode ter uma habilidade que o faz melhor em rolagens de Intelecto e um guerreiro pode ter uma habilidade que o faz melhor em rolagens de Velocidade.

DETERMINANDO DIFICULDADE DE AÇÕES

A coisa mais frequente que um Mestre faz durante o jogo — e provavelmente a coisa mais importante — é definir a dificuldade

de uma ação. Para facilitar o trabalho, use a tabela de Dificuldade de Ações, que associa dificuldades com um nome descritivo, um número alvo e guias gerais sobre a dificuldade.

Cada dificuldade de 1 a 10 tem um número alvo associado com ela. O número alvo é fácil de lembrar: ele é sempre três vezes a dificuldade. O número alvo é o número mínimo que um jogador precisa rolar em um d20 para obter sucesso na ação. Subir ou descer na tabela é chamado de aumentar ou reduzir a dificuldade, o que é medido em passos.

Por exemplo, reduzir uma dificuldade 5 para dificuldade 4 é “reduzir a dificuldade em um passo”. A maioria dos modificadores afetam a dificuldade ao invés da rolagem do jogador. Isso tem duas consequências:

1. Números alvo baixos como 3 ou 6, que seriam entediantes na maioria dos jogos que usam d20, não são entediantes no Cypher System. Por exemplo, se você precisa rolar um 6 ou maior, você ainda tem 25% de chance de falhar.
2. Os níveis maiores de dificuldade (7, 8, 9 e 10) são todos impossíveis porque o número alvo é 21 ou mais, os quais você não pode rolar com um d20. Entretanto, é comum para personagens terem habilidades ou equipamentos que reduzem a dificuldade de uma tarefa e então reduzem o número alvo para algo que eles

A menos que por alguma razão você diga diretamente aos jogadores, eles nunca vão saber se você mudou na hora as estatísticas de um PNJ ou a dificuldade de uma tarefa. Se você estiver fazendo isso para deixar a história melhor, vá em frente.

DIFICULDADE DA TAREFA

Dificuldade da Tarefa	Descrição	Nº Alvo	Orientação
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas a maioria das pessoas geralmente pode fazer isso.
3	Exigente	9	Requer atenção total; a maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos depois.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas uma que não quebra as leis da física).

É importante lembrar que uma perícia não pode reduzir uma dificuldade em mais do que dois passos e recursos não podem reduzir uma dificuldade em mais do que dois passos, independentemente da situação. Logo, nenhuma dificuldade de uma tarefa vai ser reduzida em mais do que quatro passos sem usar Esforço.

possam rolar em um d20.

O grau de um personagem não determina o nível de uma tarefa. As coisas não ficam mais difíceis somente porque o grau de um personagem aumentou — o mundo não fica instantaneamente um lugar mais difícil. Personagens de quarto grau não lidam somente com criaturas de nível 4 ou tarefas de dificuldade 4 (embora um personagem de quarto grau provavelmente tem uma melhor chance de sucesso que um personagem de primeiro grau). Só por que algo é de nível 4 não significa necessariamente que foi designada somente para personagens de quarto grau. Similarmente, dependendo da situação, um personagem de quinto grau poderia achar uma tarefa de dificuldade 2 tão desafiante quanto um personagem de segundo grau acha.

Sendo assim, quando ajustando a dificuldade de uma tarefa, o Mestre deve classificá-la usando as características próprias delas, não de acordo com o poder dos personagens.

MODIFICANDO A DIFICULDADE

Após o Mestre definir uma dificuldade para uma tarefa, o jogador pode tentar modificá-la para seu personagem. Quaisquer destas modificações se aplicam somente a esta tentativa em particular da tarefa. Em outras palavras, reprogramar uma tranca de porta eletrônica normalmente pode ter uma dificuldade 6, mas caso o personagem a fazer isso seja treinado em tal tarefa, tiver as ferramentas certas e ter outro personagem o ajudando, a dificuldade nesta situação pode ser bem melhor. Por isso que é importante que o Mestre defina a dificuldade da tarefa sem levar os personagens em conta. Os personagens entram nessa etapa.

Ao usar perícias e recursos, trabalhando juntos, e — talvez o mais importante — aplicando Esforço, um personagem pode reduzir a dificuldade de uma tarefa em múltiplos passos para facilitá-la. Ao invés de adicionar bônus as rolagens do jogador, reduzir a dificuldade reduz este número alvo. Se puder reduzir a dificuldade de uma tarefa a 0, nenhuma rolagem é necessária; o sucesso é automático (uma exceção é se

o Mestre decidir usar uma **intromissão do Mestre** na tarefa, na qual o jogador teria de fazer a rolagem com a dificuldade original)

Há três formas básicas na qual um personagem pode reduzir a dificuldade de uma tarefa: perícias, recursos e Esforço. Cada uma delas reduz a dificuldade em pelo menos um passo — nunca em incrementos menores.

PERÍCIAS

Personagens podem ter perícias para realizar uma tarefa específica. Uma perícia pode variar de personagem a personagem. Por exemplo, um personagem pode ter a perícia de mentir, outro pode ter a de enganar e um terceiro pode ter em todas as interações interpessoais. O primeiro nível de uma perícia é chamado de *treinado* e ela reduz a dificuldade daquela tarefa em um passo. Raramente, um personagem pode ser incrivelmente habilidoso em realizar uma tarefa. Isto é chamado de ser *especializado* e isso reduz a dificuldade da tarefa em dois passos ao invés de um. Perícias nunca podem reduzir uma tarefa em mais de dois passos; ser treinado e especializado em uma perícia reduz a dificuldade somente em dois passos, não três.

RECURSOS

Um recurso é qualquer coisa que ajude um personagem em uma tarefa, como ter um pé de cabra muito bom ao tentar forçar uma porta a abrir ou estar em uma tempestade quando tenta apagar um fogo. Recursos apropriados variam de tarefa a tarefa. Um furador perfeito pode ajudar quando estiver trabalhando com madeira, mas não irá fazer uma performance de dança melhor. Um recurso normalmente reduz a dificuldade de uma tarefa em um passo. Recursos nunca podem reduzir a dificuldade em mais do que dois passos.

ESFORÇO

Um jogador pode aplicar Esforço para reduzir a dificuldade de uma tarefa. Para fazer isso, o jogador gasta pontos da Reserva de estatística mais apropriada para a tarefa. Por exemplo, aplicar Esforço para empurrar uma rocha pesada em

um penhasco requer que o jogador gaste pontos da Reserva de Potência do personagem; aplicar Esforço para ativar a interface de uma máquina incomum requer o gasto de pontos da Reserva de Intelecto do personagem. Para cada nível de Esforço gasto na tarefa, a dificuldade da tarefa reduz em um passo. Custa 3 pontos da Reserva de estatística para aplicar um nível de Esforço e custa 2 pontos adicionais para cada nível após esse (logo, custa 5 pontos para dois níveis de Esforço, 7 pontos para três níveis de Esforço, e assim por diante). Um personagem deve gastar pontos da mesma Reserva de estatística do tipo da tarefa ou rolagem — pontos de Potência para uma rolagem de Potência, pontos de Velocidade para uma rolagem de Velocidade ou pontos de Intelecto para uma rolagem de Intelecto.

Cada personagem tem um nível máximo de Esforço que ele pode aplicar em uma única tarefa.

ROLANDO O DADO

Para determinar o sucesso ou falha, um jogador rola um dado (sempre um d20). Se rolar o número alvo ou maior, obtém sucesso. Na maioria das vezes, termina por aqui — não é preciso fazer mais nada. Ocasionalmente, um personagem pode aplicar um pequeno modificador à rolagem. Se ele tiver um +2 de bônus ao tentar uma ação específica, ele adiciona 2 ao número rolado. Entretanto, a rolagem original é importante se for uma **rolagem especial**.

Se um personagem aplicar um modificador na rolagem de dado, é possível conseguir um resultado de 21 ou maior, sendo que neste caso ele pode tentar fazer uma tarefa com um número alvo acima de 20. Mas se não houver possibilidade de sucesso — se nem rolando um 20 natural (significando o número mostrado no d20) é o suficiente para realizar aquela tarefa — então nenhuma rolagem é feita. De outra forma, personagens teriam uma chance de sucesso em tudo, mesmo em tarefas impossíveis ou ridículas como escalar raios lunares, arremessar elefantes ou acertar um alvo do lado oposto de uma montanha com uma flecha.

Se o modificador de um personagem

adicionar +3, trate-o como um recurso. Em outras palavras, ao invés de adicionar +3 de bônus na rolagem, reduza a dificuldade em um passo. Por exemplo, se um guerreiro tiver +1 de bônus para rolagens de ataque através de um efeito menor, +1 de bônus para rolagens de ataque da qualidade especial de uma arma e +1 de bônus para rolagens de ataque de uma habilidade especial, ele não adiciona 3 à sua rolagem de ataque — ao invés disso, ele reduz a dificuldade do ataque em um passo. Logo, se ele ataque um inimigo de nível 3, ele normalmente rolaria contra dificuldade 3 e tentaria alcançar o número alvo de 9, mas graças ao seu recurso, ele rola contra a dificuldade 2 e tenta alcançar um número alvo de 6.

Esta distinção é importante quando acumulando perícias e recursos para reduzir a dificuldade de uma ação, especialmente por que reduzir a dificuldade à 0 ou menos significa que nenhuma rolagem é necessária.

SEMPRE O JOGADOR QUE ROLA

No Cypher System, os jogadores sempre conduzem a ação. Isso significa que eles fazem todas as rolagens de dado. Se um PJ pula de um veículo em movimento, o jogador rola para ver se obteve sucesso. Se um PJ procura por um painel oculto, o jogador rola para determinar se o encontrou. Se uns deslizamentos de rochas caem sobre um PJ, o jogador rola para tentar sair do caminho. Se um PJ e um PNJ fazem uma queda de braço, o jogador rola e o nível do PNJ determina o número alvo. Se um PJ ataca um inimigo, o jogador rola para ver se acertou. Se um inimigo ataca um PJ, o jogador rola para ver se ele esquiva do golpe.

Como visto pelos dois últimos exemplos, o PJ rola mesmo se estiver atacando ou se defendendo. Portanto, algo que aprimore as defesas pode ajudar ou dificultar as rolagens. Por exemplo, se um PJ usar uma parede para ganhar cobertura de um ataque, a parede reduz a dificuldade do jogador para rolagens de defesa. Se um inimigo usa a parede para ganhar cobertura dos ataques do PJ, isso aumenta a dificuldade das rolagens de ataque do jogador.

*Rolagens especiais,
página 212*

Para detalhes completo sobre a intromissão do Mestre e como usar para melhor afetar o jogo, veja a página 395.

ROLAGENS ESPECIAIS

Se um personagem rolar naturalmente 1, 17, 18, 19 ou 20 (sendo este o número mostrado no d20), as regras especiais entram em jogo. Elas são explicadas em mais detalhes nas seções a seguir.

1: Intromissão. O Mestre faz uma intromissão livre (veja abaixo) e não concede pontos de experiência (XP) a ela.

17: Bônus de Dano. Se a rolagem era um ataque que causa dano, ele causa 1 ponto adicional de dano.

18: Bônus de Dano. Se a rolagem era um ataque que causa dano, ele causa 2 pontos adicional de dano.

19: Efeito Menor. Se a rolagem era um ataque que causa dano, ele causa 3 pontos adicional de dano. Se a rolagem foi algo diferente de um ataque, o PJ ganha um efeito menor em adição ao resultado normal da tarefa.

20: Efeito Maior. Se a rolagem era um ataque que causa dano, ele causa 4 pontos adicional de dano. Se a rolagem foi algo diferente de um ataque, o PJ ganha um efeito maior em adição ao resultado normal da tarefa. Se um PJ gastou pontos de uma Reserva de estatística na ação, os custos de

pontos da ação reduzem a 0, significando que o personagem recupera aqueles pontos como se não os tivesse gasto.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A intromissão do Mestre é explicada em mais detalhes no capítulo 19, mas essencialmente isso significa que ocorre algo para complicar a vida dos personagens. Não precisa necessariamente que o personagem tenha feito besteira ou algo errado (embora possa ter feito). Pode ser somente que a tarefa apresenta uma dificuldade inesperada ou algo não relacionado afeta a situação atual.

Uma intromissão do Mestre em uma rolagem de defesa, uma rolagem de 1 pode significar que o PJ leva 2 pontos adicionais de dano daquele ataque, indicando que o oponente conseguiu um golpe de sorte.

EFEITO MENOR

Um efeito menor acontece quando um jogador rola um 19 natural. Na maioria das vezes, um efeito menor é levemente benéfico para o PJ, mas não estrondoso.

Um alpinista consegue escalar uma encosta íngreme um pouco mais rápido.



Uma máquina consertada funciona um pouco melhor. Um personagem pulando um abismo cai de pé. Tanto o Mestre como o jogador podem vir com um possível efeito menor que se adeque a situação, mas ambos devem concordar em como ele deve ser.

Não gaste muito tempo pensando em um efeito menor se nada de apropriado se encaixe. Algumas vezes, em casos de que somente sucesso ou falha importam, não tem problema ficar sem um efeito menor. Mantenha o jogo andando de forma empolgante.

Em combate, o mais fácil e direto efeito menor é causar 3 pontos adicionais de dano com um ataque. A seguir há alguns outros efeitos menores comuns para combate:

Parte específica do corpo: O atacante acerta uma parte específica do corpo do defensor. O Mestre define qual efeito especial, se houver, ocorre. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esta enrolado em um aliado pode facilitar para o aliado escapar. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em um local vulnerável pode ignorar a Armadura.

Empurrar: O inimigo é derrubado ou empurrado para trás alguns passos. Na maioria das vezes, isso não faz diferença, mas se a luta ocorrer na beira de um abismo ou próxima de um poço de lava, o efeito pode ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover uma distância curta no fim do ataque. Este efeito é útil para passar por um inimigo bloqueando uma porta, por exemplo.

Distrair: Por uma rodada, a dificuldade de todas as tarefas que um inimigo tenta são modificadas em um passo em prejuízo dele.

Normalmente, o Mestre permite que o efeito desejado ocorra. Por exemplo, rolar um 19 contra um inimigo relativamente fraco significa que ele caiu do penhasco. O efeito deixa a rodada mais excitante, mas a derrota de uma criatura menor não tem impacto significativo na história. Outra vez, o Mestre pode decidir que uma rolagem adicional é necessária para conseguir o efeito — a rolagem especial somente dá ao PJ a oportunidade de um

efeito menor. Isso ocorre normalmente quando o efeito desejado é bem improvável, como empurrar um autômato de batalha de 50 toneladas de um penhasco. Se o jogador só quiser causar 3 pontos adicionais de dano como um efeito menor, nenhuma rolagem extra é necessária.

EFEITO MAIOR

Um efeito maior ocorre quando um jogador rola um 20 natural. Na maioria das vezes, um efeito maior é bem benéfico ao personagem. Um alpinista consegue escalar uma encosta íngreme na metade do tempo. Um saltador aterrissa de forma tão pomposa que quem estiver próximo fica impressionado e possivelmente intimidado. Um defensor faz um ataque livre contra seu inimigo.

O Mestre ou o jogador pode vir com uma ideia para um efeito maior que se encaixe na situação, mas ambos devem concordar em como ele deve ser. Assim como efeitos menores, não gaste muito tempo encucado com detalhes do efeito maior. Em casos de que somente sucesso ou falha importam, um efeito maior pode oferecer ao personagem um recurso de uso único (uma modificação em um passo) para usar na próxima vez que ele tentar uma ação similar. Quando nada parecer apropriado, o Mestre pode simplesmente garantir ao PJ uma ação adicional no turno dele naquela mesma rodada.

Em combate, o mais fácil e direto efeito maior é causar 4 pontos de dano adicionais com um ataque. A seguir há alguns outros efeitos maiores comuns para combate:

Derrubar: O inimigo é derrubado no chão. Ele pode se levantar no turno dele se quiser.

Desarmar: O inimigo derruba um objeto que esteja segurando.

Atordoar: O inimigo perde a próxima ação.

Debilitar: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tenta são modificadas em um passo em prejuízo dele.

Assim como efeito menores, normalmente o Mestre permite que o efeito maior desejado ocorra, mas algumas vezes ele pode pedir por uma rolagem extra se o

efeito maior for incomum ou improvável.

TENTANDO UMA TAREFA FALHA NOVAMENTE

Se um personagem falhar em uma tarefa (seja escalando uma parede, arrombando uma fechadura, tentando compreender um dispositivo misterioso ou outra coisa) ele pode tentar de novo, mas ele deve aplicar pelo menos um nível de Esforço ao tentar aquela tarefa de novo. Uma nova tentativa é uma nova ação, não parte da mesma ação que falhou e leva a mesma quantia de tempo que a primeira tentativa levou.

Algumas vezes o Mestre pode decidir que novas tentativas são impossíveis. Talvez o personagem só tenha uma chance de convencer o líder do grupo de valentões a não atacar e, após isso, nenhum outro diálogo vai fazê-los parar.

Esta regra não se aplica a algo como atacar um inimigo em combate, porque é fluído e está sempre mudando. Em cada rodada a situação é nova, não a repetição de uma situação prévia, logo um ataque que errou não pode ser tentado novamente.

CUSTO INICIAL

O Mestre pode designar um custo de pontos para uma tarefa somente para tentá-la. Chamar de *custo inicial* é somente um indicativo que tarefa tem um custo em particular. Por exemplo, vamos dizer que um personagem quer tentar uma ação de Potência para abrir uma porta de porão pesada que está parcialmente trancada pela ferrugem. O Mestre diz que forçar a porta para abrir é uma tarefa de dificuldade 5 e há um custo inicial de 3 pontos de Potência simplesmente para tentar. Este custo inicial é em adição de qualquer ponto que o personagem escolha gastar na rolagem (como quando aplicando Esforço) e os pontos de custo inicial não afetam a dificuldade da tarefa. Em outras palavras, o personagem deve gastar 3 pontos de Potência só para tentar a tarefa, mas isso não o ajuda a abrir a porta. Se ele quiser aplicar Esforço para reduzir a dificuldade, ele deve gastar mais pontos da Reserva de Potência dele.

Margens ajudam com o custo inicial

de uma tarefa, assim como ajudam em qualquer gasto da Reserva do personagem. No exemplo anterior, se o personagem tem um Margem de Potência de 2, ele só precisaria gastar 1 ponto (3 pontos menos 2 do sua Margem de Potência) para o custo inicial na tentativa da tarefa. Se ele também aplicar um nível de esforço para abrir a porta, ele não poderia usar sua Margem de novo — Margens se aplicam somente uma vez por ação — logo usar o Esforço iria custar todos os 3 pontos normais. Portanto, gastaria um total de 4 pontos (1 do custo inicial mais 3 do Esforço) da Reserva de Potência dele.

A razão da regra de custo inicial é que mesmo no Cypher System, onde coisas como Esforço podem ajudar um personagem a obter sucesso em uma ação, a lógica ainda sugere que algumas ações são bem difíceis e custosas, particularmente mais para alguns PJs do que outros.

DISTÂNCIA

Distancias são simplificadas em três categorias básicas: imediata, curta e longa.

Distância imediata de um personagem é o que está adjacente ou a apenas alguns passos; se um personagem está em uma sala pequena, tudo na sala está a uma distância imediata. Uma distância imediata é de, no máximo, 3 metros (10 pés). Distância imediata é as vezes referida como perto, ou até à queima-roupa, particularmente quando se referindo a alcances.

Distância curta é qualquer distância maior que imediata, mas menor que 15 metros (50 pés).

Distância longa é qualquer distância maior que curta, mas menor que 30 metros (100 pés). Além daquele alcance, distancias são sempre especificadas — 152 metros (500 pés), 2 km (1 milha) e assim por diante.

Todas as armas e habilidades especiais usam estes termos para alcances. Por exemplo, todas as armas corpo a corpo tem um alcance imediato — elas são armas de combate próximo e você pode usá-las para atacar qualquer um há uma distância imediata. Uma faca de arremesso (e a

As palavras “imediata” e “perto” podem ser ambos usados para falar sobre distância. Se uma criatura ou objeto está ao alcance do braço do personagem, pode ser considerado tanto imediata como perto.

maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. Uma pistola leve tem alcance curto. Um rifle tem alcance longo.

Um personagem pode se mover uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar alguns passos até o interruptor e ativá-lo. Pode avançar por uma sala pequena para atacar um inimigo. Pode abrir uma porta e passar por ela.

Um personagem pode se mover uma distância curta como toda sua ação durante um turno. Também é possível tentar se mover uma distância longa como parte de toda sua ação, mas o jogador pode precisar rolar para ver se o personagem escorrega, tropeça ou pisa em falso por se mover tão longe tão rápido.

Mestres e jogadores não precisam determinar a distância exata. Por exemplo, se os PJs estão lutando com um grupo de **tropas estelares**, qualquer personagem pode atacar qualquer inimigo no corpo a corpo — todos eles estão a uma distância imediata. Entretanto, se um soldado ficar atrás para atirar com seu rifle de energia, um personagem pode ter de usar toda sua ação para se mover a distância curta requerida para atacar o inimigo. Não importa se o soldado está a 6 metros (20 pés) ou 12 metros (40 pés) longe — simplesmente é considerado distância curta. Importa se ele estiver a mais de 15 metros (50 pés) porque esta distância iria necessitar de um movimento longo.

OUTRAS DISTÂNCIAS

Em raros casos onde distâncias além da longa são necessários, distâncias do mundo real são usadas (1 milhas, 100 quilômetros e por aí vai). Entretanto, as seguintes formas abreviadas de distâncias podem ser úteis em alguns jogos:

Planetária: No mesmo planeta.

Interplanetária: Dentro de um mesmo sistema solar.

Interestelar: Dentro de uma mesma galáxia.

Intergaláctico: Qualquer lugar no mesmo universo.

Interdimensional: Qualquer lugar.

PASSAGEM DE TEMPO

Geralmente, use o tempo da mesma forma que normalmente usaria, usando minutos, horas, dias e semanas. Portanto, se o personagem caminha a pé por 24 km (15 milhas), cerca de oito horas passam, mesmo que a jornada possa ser descrita em somente alguns segundos na mesa de jogo. Registro da passagem precisa de tempo raramente é importante. Na maioria das vezes, dizer coisas como “Isso leva cerca de uma hora” já é o suficiente.

Isso é verdade até quando uma habilidade especial tem uma duração específica. Em um encontro, uma duração de “um minuto” é o mesmo que dizer “até o fim do encontro”. Você não precisa contar cada rodada que passa se não quiser. Da mesma forma, uma habilidade que dura por dez minutos pode muito bem ser considerada a duração de uma conversa aprofundada, o tempo que leva para explorar uma pequena área ou o tempo que leva para descansar após uma atividade desgastante.

ENCONTROS, RODADAS E INICIATIVA

Algumas vezes no decorrer do jogo, o Mestre ou os jogadores vão criar um *encontro*. Encontros não são medidas de tempo, sendo mais um evento ou circunstâncias em que algo ocorre, como a cena de um filme ou um capítulo em um livro. Um encontro pode ser uma luta com um inimigo, a travessia dramática de um rio ou a negociação estressante com um oficial importante. É útil usar esta palavra quando se referindo a uma cena específica, como em “Minha Reserva de Potência esta baixa após aquele encontro com o feiticeiro das almas ontem”.

Uma *rodada* tem cerca de cinco a dez segundos. A passagem de tempo é variável porque algumas vezes uma rodada pode ser um pouco maior do que outra. Você não precisa medir o tempo mais precisamente do que isso. Você pode estimar que em média há cerca de dez rodadas em um minuto. Em uma rodada, todo mundo — cada personagem e PNJ — pode fazer uma ação.

Tropas estelares são guardas; veja a página 360

PASSAGEM DE TEMPO

Ação	Tempo necessário normalmente
Caminhar 2 km sobre terreno fácil	Cerca de quinze minutos
Caminhar 2 km sobre terreno irregular (floresta, neve, colinas)	Cerca de meia hora
Caminhar 2 km sobre terreno difícil (montanhas, selva espessa)	Cerca de quarenta e cinco minutos
Mover de uma localização significativa dentro de uma cidade para outra	Cerca de quinze minutos
Entrar furtivamente em uma localização vigiada.	Cerca de quinze minutos
Observar uma nova localização para conseguir detalhes notáveis	Cerca de quinze minutos
Ter uma conversa aprofundada	Cerca de dez minutos
Descansar após uma luta ou outra situação desgastante	Cerca de dez minutos
Descansar e ter uma refeição rápida	Cerca de meia hora
Montar ou desmontar acampamento	Cerca de meia hora
Comprar suprimentos em um mercado ou loja	Cerca de uma hora
Encontrar-se com um contato importante	Cerca de meia hora
Referenciar um livro ou site	Cerca de meia hora
Procurar numa sala por coisas escondidas	Ao menos meia hora, talvez uma hora
Procurar por cifras ou outros objetos valiosos entre um monte de coisas	Cerca de uma hora
Identificar e entender uma cifra	Quinze minutos a até meia hora
Identificar e entender um artefato	Ao menos 15 minutos, talvez 3 horas
Reparar um dispositivo (tendo peças e ferramentas disponíveis)	Ao menos uma hora, talvez um dia
Construir um dispositivo (tendo peças e ferramentas disponíveis)	Ao menos um dia, talvez uma semana

Uma rolagem de iniciativa é uma rolagem de d20. Já que sua iniciativa depende de quão rápido você é, se você gastar Esforço na rolagem, os pontos vêm da sua Reserva de Velocidade.

Para determinar quem vai primeiro, segundo e assim por diante na rodada, cada jogador faz uma rolagem de Velocidade chamada de *rolagem de iniciativa*. Na maioria das vezes, só é importante saber quais personagens agem antes dos PNJs e quais agem após os PNJs. Em uma rolagem de iniciativa, um personagem que tenha uma rolagem maior que o número alvo dos PNJs, age antes que os PNJs. Assim como com todos os números alvos, o número alvo da rolagem de iniciativa de um PNJ é três vezes o nível do PNJ. Muitas vezes, o Mestre vai ter todos os PNJs tendo suas ações ao mesmo tempo, usando o maior número alvo entre todos os PNJs. Usando este método, qualquer personagem que role mais que o número alvo age primeiro, depois todos os PNJs agem e então, finalmente, agem quaisquer personagens que rolaram menos que o número alvo.

A ordem em que os personagens agem normalmente não é importante. Se os jogadores quiserem ir em uma ordem precisa, eles podem agir na ordem de iniciativa (do maior para o menor), indo ao redor da mesa, do mais velho para o mais

novo e por aí vai.

Por exemplo, os personagens de Charles, Tammie e Shanna estão em combate com dois guardas de nível 2. O Mestre pede aos jogadores uma rolagem de Velocidade para determinar a iniciativa. Charles rola um 8, Shanna rola um 15 e Tammie rola um 4. O número alvo para uma criatura de nível 2 é 6, logo, a cada rodada Charles e Shanna agem antes dos guardas, após eles os guardas agem e finalmente Tammie age. Não importa se Charles age antes ou depois da Shanna, contanto que eles achem justo.

Após todos — cada personagem e PNJ — em combate terem tido seu turno, a rodada termina e uma nova rodada começa. Em cada rodada após a primeira, todos agem na mesma ordem que tiveram na primeira rodada. Os personagens continuam nesta ordem até o fim do encontro (o fim do combate ou de um evento) ou até o Mestre pedir a eles uma nova rolagem de iniciativa. O Mestre pode pedir por novas rolagens de iniciativa no começo de qualquer nova rodada quando as condições mudarem drasticamente. Por

exemplo, se os PNJs ganharem reforços, o ambiente mudar (talvez a luz se apague), o terreno mudar (talvez uma parte da sacada colapsa abaixo dos PNJs) ou algo similar ocorre, o Mestre pode pedir por novas rolagens de iniciativa.

Já que a ação se move de forma cíclica, qualquer coisa que dure por uma rodada termina onde ela começou no ciclo. Se Umberto usar uma habilidade em um oponente que reduz as defesas por uma rodada, o efeito dura até Umberto agir no seu próximo turno.

Iniciativa Mais Rápida (Regra Opcional):

Para fazer um encontro se mover mais rápido, se pelo menos um personagem rolar o suficiente para ganhar do número alvo do PNJ(s), todos os personagens agem antes do PNJ(s). Se ninguém rolar o suficiente para ganhar do número alvo dos PNJs, todos os personagens agem após os PNJ(s). No turno dos personagens, vá em sentido horário ao redor da mesa. Se você estiver jogando usando um chat online por vídeo ou mesa virtual, comece pelo jogador mais à esquerda e siga pela direita; depois repita.

UM OLHAR APROFUNDADO EM SITUAÇÕES QUE NÃO ENVOLVEM PJs

No fim, o Mestre é o árbitro dos conflitos que não envolvem os PJs. Eles devem ser resolvidos da maneira mais interessante, lógica e orientado à história possível. Quando em dúvida, compare o nível dos PNJs (personagens ou criaturas) ou seus respectivos efeitos para determinar os resultados. Portanto, se um PNJ de nível 4 luta com um de nível 3, ele vai vencer, mas se enfrentar um PNJ de nível 7, ele vai perder. Da mesma forma, uma criatura de nível 4 pode resistir a venenos ou dispositivos de nível 3 ou menos, mas não aqueles de nível 5 ou maiores.

A essência é: no Cypher System, não importante se algo é um monstro, um veneno ou um raio antigravidade. Se for de um nível maior, vence; se for de um nível menor, ele perde. Se duas coisas de níveis iguais se opõem, pode ocorrer uma longa batalha que pode pender para qualquer lado.

AÇÕES

Tudo que seu personagem faz em uma rodada é uma ação. É mais fácil pensar em uma ação como uma única coisa que você pode fazer em cinco a dez segundos. Por exemplo, se você usar seu lançador de dardos para atirar em um orbe estranho flutuando, essa é uma ação. Assim como é correr por trás de uma pilha de barris, abrir uma porta fechada, usar uma corda para puxar um amigo de um poço ou ativar uma cyfra (mesmo se estiver guardada na sua mochila).

Abrir uma porta e atacar um guarda do outro lado são duas ações. É mais uma questão de foco do que tempo. Puxar sua espada e atacar um inimigo é uma ação. Guardar seu arco para o lado e puxar um armário pesado para bloquear uma porta são duas ações porque cada uma requer um tipo de pensamento diferente.

Se a ação que você quer fazer não está ao alcance, você pode se mover um pouco. Essencialmente, você pode ser mover até uma distância imediata para realizar a ação. Por exemplo, você pode se mover uma distância imediata e atacar um inimigo, abrir uma porta e mover-se uma distância imediata pelo corredor seguinte, ou agarrar seu amigo ferido do chão e puxar ele para trás alguns passos. Este movimento pode ocorrer antes ou depois da sua ação, então você pode ser mover até uma porta e abrir ela ou você pode abrir uma porta e passar por ela.

As ações mais comuns são:

Atacar
Ativar uma habilidade especial
(uma que não seja um ataque)
Mover
Esperar
Defender
Fazer outra coisa

AÇÃO: ATACAR

Um ataque é qualquer coisa que você faz a alguém que ele não quer que você faça. Cortar um inimigo com uma adaga curva é um ataque, acertar um inimigo com um artefato elétrico é um ataque, enrolar um inimigo com cabos de metais controlados mentalmente é um ataque e controlar a

mente de alguém é um ataque. Um ataque quase sempre requer uma rolagem para ver se você acertou ou afetou de alguma forma seu alvo.

No mais simples tipo de ataque, como um PJ tentando acertar um valentão com uma faca, o jogador rola e compara seu resultado com o número alvo do oponente. Se a rolagem dele for igual ou maior do que o número alvo, o ataque acerta. Assim como qualquer outra tarefa, o Mestre pode modificar a dificuldade baseado na situação e o jogador pode ter um bônus para a rolagem ou tentar reduzir a dificuldade usando perícias, recursos ou Esforço.

Um ataque menos direto poderia ser uma habilidade especial que atordoa um inimigo com uma rajada mental. Entretanto, é resolvida do mesmo jeito: o jogador faz uma rolagem contra o número alvo do oponente. De forma similar, uma tentativa de agarrar um inimigo e aplicar uma derrubada é ainda somente uma rolagem contra o número alvo do inimigo.

Ataques são algumas vezes categorizados como ataques “corpo a corpo”, significando que eles te machucam ou afetam algo dentro de um alcance imediato ou ataques “à distância”, significando que eles te macucam ou afetam algo à distância.

Ataque corpo a corpo podem ser ações de Potência ou Velocidade — escolha do jogador. Ataque à distância físicos (como arcos ou armas de arremesso) quase sempre são ações de Velocidade, mas aqueles vindos de habilidades especiais são provavelmente ações de Intelecto. Efeitos que precisam tocar o alvo requerem de um ataque corpo a corpo.

Se o ataque errar, o poder não é gasto, e você pode tentar novamente a cada rodada como sua ação até você acertar o alvo, usar outra habilidade ou fazer uma ação diferente que precise que você use suas mãos. Essas tentativas em rodadas posteriores contam como ações diferentes, então você não precisa manter registro de quanto Esforço você usou quando ativou a habilidade ou como usou seu Margem. Por exemplo, digamos que na primeira rodada de combate, você ativa sua habilidade especial que precise que você toque seu inimigo, usa Esforço para reduzir a dificuldade da rolagem do ataque e erra

seu alvo. Na segunda rodada de combate, você pode tentar atacar novamente e usar Esforço para reduzir a dificuldade da rolagem de ataque.

O Mestre e os jogadores são encorajados a descrever cada ataque em detalhes. Uma rolagem de ataque pode ser uma perfuração no braço de um inimigo. Um erro pode ser a espada do PJ acertando a parede. Combatentes avançam, bloqueiam, esquivam, giram, saltam e fazem todo tipo de movimento que devem manter o combater visualmente interessante e atraente. O capítulo 19 tem mais detalhes neste conceito.

Elementos comuns que afetam a dificuldade de uma tarefa de combate são cobertura, alcance e escuridão. As regras para este e outros modificadores são explicados nas seções de Modificadores de Ataque e Situações Especiais (página 204).

DANO

Quando um ataque acerta um personagem, isso normalmente significa que o personagem leva dano.

Um ataque contra um PJ subtrai pontos de uma das Reservas de estatística — normalmente a Reserva de Potência. Sempre que um ataque só disser que causa “dano” sem especificar o tipo, isso significa dano na Potência, que é o tipo mais comum. Dano em Intelecto, que normalmente é o resultado de um ataque mental, é sempre classificado como dano em Intelecto. Dano em Velocidade é frequentemente um ataque físico, mas ataques que causam danos em Velocidade são bem raros.

PNJs não tem Reservas de estatística. Ao invés disso, eles têm uma característica chamada *vitalidade*. Quando um PNJ recebe dano de qualquer tipo, essa quantia é subtraída da vitalidade dele. A menos que dito o contrário, a vitalidade de um PNJ é sempre igual ao seu número alvo. Alguns PNJs podem ter reações ou defesas especiais contra ataques que normalmente causam danos em Velocidade ou danos em Intelecto, mas a menos que a descrição do PNJ explique isso especificamente, assuma que todo dano é subtraído da vitalidade do PNJ.

Objetos são como PNJs: eles têm vitalidade ao invés de Reservas de estatística.

Dano é sempre uma quantia específica determinada pelo ataque. Por exemplo, um corte com uma espada bastarda ou uma rajada com um lançador de espinhos causam 4 pontos de dano. Um **Agredir** de um adepto causa 4 pontos de dano. Frequentemente, há formas de o atacante aumentar o dano. Por exemplo, um PJ pode aplicar Esforço para causar 3 pontos adicionais de dano e se rolar um 17 natural na rolagem de ataque causa 1 ponto adicional de dano.

ARMADURA

Peças de equipamento e habilidades especiais protegem o personagem de dano ao conceder a ele armadura. Cada vez que um personagem receber dano, subtraia o valor de Armadura dele do dano antes de reduzi-los da Reserva de estatística ou vitalidade dele. Por exemplo, se um guerreiro com 2 de Armadura é acertado por um tiro que causa 4 pontos de dano, ele leva somente 2 pontos de dano (4 menos 2 da Armadura dele). Se a Armadura reduzir o dano à 0 ou menos, o personagem não leva dano do ataque. Por exemplo, a Armadura 2 do guerreiro o protege de todos os ataques físicos que causem 1 ou 2 pontos de dano.

O método mais comum de conseguir Armadura é usar armadura física, como um casaco de couro, um colete à prova de bala, uma camisa de cota de malha ou enxertos de uma carapaça feita por bioengenharia, dependendo do cenário. Todas as armaduras físicas vêm em uma de três categorias: leve, média ou pesada. Armadura leve dá 1 ponto de Armadura, média dá 2 pontos de Armadura e pesada dá 3 pontos de Armadura.

Quando você ver a palavra “Armadura” com “A” maiúsculo nas regras do jogo (ao invés de no nome de uma habilidade especial), ela se refere a sua característica de Armadura — o número que você subtrai do dano. Quando você ver a palavra “armadura” com “a” minúsculo, ela se refere a qualquer armadura física que você possa vestir.

Outros efeitos podem se adicionar

a armadura do personagem. Se um personagem estiver usando uma cota de malha (+2 de Armadura) e tiver uma habilidade que o protege em um campo de força que o garante +1 de Armadura, seu total de Armadura é 3. Se ele também tiver uma cyfra que endurece sua pele temporariamente dando +1 de Armadura, seu total de Armadura fica 4.

Alguns tipos de dano ignoram armadura física. Ataques que especificamente causam danos em Velocidade ou danos em Intelecto ignoram Armadura; a criatura leva a quantia listada de dano sem qualquer redução pela Armadura. Dano de ambiente (veja abaixo) normalmente ignoram Armadura também.

Uma criatura pode ter um bônus especial na Armadura contra tipos específicos de ataques. Por exemplo, uma roupa protetora feita de um material robusto e à prova de fogo pode normalmente dar +1 de Armadura, mas conta como +3 de Armadura contra ataques de fogo. Um artefato vestido como um capacete pode dar +2 de Armadura somente contra ataques mentais.

DANO AMBIENTAL

Alguns tipos de danos não são ataques diretos contra uma criatura, mas eles afetam indiretamente tudo na área. A maioria deles são efeitos ambientais como o frio do inverno, altas temperaturas ou radiação. Dano destes tipos de fontes é chamado de dano ambiental. Armadura física normalmente não protege contra danos ambientais, embora uma roupa bem isolada pode proteger contra um clima frio.

DANOS DE DESASTRES

Ataques não são a única forma de infligir dano em um personagem. Experiências como cair de uma grande altura, ser queimado em um incêndio e passar muito tempo em um clima severo também causa dano. Embora nenhuma lista de potenciais desastres poderia ser totalmente abrangente, a tabela de Dano de Desastres inclui exemplos comuns.

OS EFEITOS DE SOFRER DANO

Quando um PNJ fica com 0 de vitalidade ele pode estar morto ou (se o atacante

Agredir, página 32

DANO DE DESASTRES

Fonte	Dano	Notas
Banho de ácido	6 pontos por rodada (dano de ambiente)	Imerso em ácido
Choque	1 pontos por rodada (dano de ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Colisão	6 pontos	Objeto grande e rápido acerta o personagem
Eletrocussão	6 pontos por rodada (dano de ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Esmagamento	3 pontos	Um objeto ou criatura cai sobre o personagem
Esmagamento imenso	6 pontos	Desabamento do teto; desmoronamento
Fogo menor	3 pontos por rodada (dano de ambiente)	Tocha
Fogo maior	6 pontos por rodada (dano de ambiente)	Engolfado em chamas; lava
Frio	1 pontos por rodada (dano de ambiente)	Temperaturas abaixo de zero
Frio severo	3 pontos por rodada (dano de ambiente)	Nitrogênio líquido
Queda	1 ponto por 3 m de queda (dano de ambiente)	—
Respingos de ácido	2 pontos por rodada (dano de ambiente)	—

Quando um PNJ (que só tem vitalidade) sofrer danos em Velocidade ou Intelecto, normalmente isso é tratado da mesma forma que dano em Potência. Entretanto, o Mestre ou o jogador tem a opção de sugerir um efeito alternativo apropriado—o PNJ sofre uma penalidade, fica atordoado, e por aí vai.

decidir) incapacitado, significando que está inconsciente ou espancado até ficar submisso.

Quando um objeto fica com o de vitalidade, ele pode ficar quebrado ou destruído de alguma forma.

Como mencionado anteriormente, dano da maioria das fontes é aplicado na Reserva de Potência do personagem. De outra forma, dano de estatística sempre reduz a Reserva de estática que ele afeta.

Se o dano reduzir a Reserva de estatística de um personagem a o, qualquer dano adicional a aquela estatística (incluindo o dano extra de um ataque que reduziu a estatística a o) é aplicado em outra Reserva de estatística. Danos são aplicados a Reservas na seguinte ordem:

1. Potência (exceto se a Reserva for o)
2. Velocidade (exceto se a Reserva for o)
3. Intelecto

Mesmo se o dano for aplicado a outra Reserva de estatística, ele ainda conta como seu tipo original para propósitos de Armadura e habilidades especial que afetam o dano. Por exemplo, se um personagem com 2 de Armadura fica com o de Potência e então é acertado pelas garras de uma criatura levando 3 pontos de dano, isso ainda conta como um ataque em Potência, logo sua Armadura reduz

o dano à 1 ponto, que então é aplicado a Reserva de Velocidade dele. Em outras palavras, mesmo que ele leve o dano em sua Reserva de Velocidade, ele não ignora a Armadura como um dano em Velocidade normalmente faria.

Em adição a levar dano na Reserva de Potência, Reserva de Velocidade ou Reserva de Intelecto, os PJs também têm um marcador de dano. O marcador de dano tem quatro estados (do melhor para o pior): sadio, enfraquecido, debilitado e morto. Quando uma das Reservas de estatística de um personagem chega a o, ele se move um passo para baixo no marcador de dano. Assim, se ele estiver sadio, fica enfraquecido. Se já estiver enfraquecido, fica debilitado. Se já estiver debilitado, ele fica morto.

Alguns efeitos podem mudar imediatamente um PJ em um ou mais passos no marcador de dano. Isso inclui venenos raros, ataque de ruptura celular e traumas massivos (como a queda de alturas muito grandes, ser atropelado por um veículo em alta velocidade e assim por diante, como determinado pelo Mestre).

Alguns ataques como a mordida venenosa de uma serpente ou o **Cativar** de um orador, tem efeitos além de dano na Reserva de estatística ou mudam o marcador de dano do PJ. Esses ataques

Cativar, página 48

podem causar inconsciência, paralisia e assim por diante.

MARCADOR DE DANO

Sadio é o estado normal de um personagem: todas as Reservas de estatísticas estão com 1 ou mais e o PJ não tem penalidades de condições. Quando um PJ sadio leva dano suficiente para reduzir uma de suas Reservas de estatística a 0, ele fica enfraquecido. Note que um personagem que tenha suas Reservas de estatísticas muito abaixo do normal ainda pode estar sadio.

Enfraquecido é um estado em que se está machucado ou ferido. Quando um personagem enfraquecido aplica Esforço, isso curta 1 ponto extra por nível aplicado. Por exemplo, aplicar um nível de Esforço custa 4 pontos ao invés de 3 e aplicar dois níveis de Esforço custa 7 pontos ao invés de 5.

Um personagem enfraquecido ignora efeitos menores e maiores de suas rolagens e ele não causa tanto dano extra em combate com uma rolagem especial. Em combate, uma rolagem de 17 ou mais causa somente 1 ponto adicional de dano.

Quando um PJ enfraquecido recebe dano suficiente para reduzir uma de suas Reservas de estatística a 0, ele fica debilitado.

Debilitado é um estado crítico de ferimento. Um personagem debilitado não pode fazer qualquer outra ação além de se mover (provavelmente rastejar) não mais do que uma distância imediata. Se a Reserva de Velocidade de um personagem debilitado for 0, ele não consegue se mover.

Quando um PJ debilitado recebe dano suficiente para reduzir uma Reserva de estatística a 0, ele fica morto.

Morto é morto.

RECUPERANDO PONTOS EM UMA RESERVA

Após perder ou gastar pontos em uma Reserva, você recupera estes pontos ao descansar. Você não pode aumentar sua Reserva além de seu máximo ao descansar — só volta para seu nível normal. Qualquer ponto extra ganha some sem efeito algum. A quantia de pontos que você recupera

de um descanso e quanto tempo cada descanso leva, depende de quantas vezes você descansou naquele dia.

Quando você descansa, faça uma rolagem de recuperação. Para fazer isso, role um d6 e adicione seu grau. Você recupera aquela quantia de pontos e pode dividi-los entre suas Reservas de estatística da forma que desejar. Por exemplo, se sua rolagem de recuperação for 4 e você perdeu 4 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade, você pode recuperar 4 pontos de Potência ou 2 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade, ou qualquer outra combinação que adicione até 4 pontos.

A primeira vez que você descansa a cada dia, só leva alguns segundos para recuperar seu folego. Se você descansar desta forma no meio de um encontro, leva uma ação do seu turno.

A segunda vez que você descansa a cada dia, você deve descansar por dez minutos para fazer uma rolagem de recuperação. A terceira vez que você descansa a cada dia, você deve descansar por uma hora para fazer uma rolagem de recuperação. A quarta vez que você descansa a cada dia, você deve descansar por dez horas para fazer uma rolagem de recuperação (normalmente, isso ocorre quando você para pelo resto do dia para comer e dormir).

Após todos estes descansos, assuma que seja um novo dia, logo na próxima vez que você descansar, ele só leva alguns segundos. O próximo descanso leva dez minutos, depois uma hora, e assim por diante, de forma cíclica.

Se você não descansou em um dia e você leva um monte de danos em uma luta, você poderia descansar por alguns segundos (recuperando 1d6 pontos + 1 ponto por grau) e então imediatamente descansar por dez minutos (recuperando outros 1d6 pontos + 1 ponto por grau). Então, em um dia completo fazendo nada além de descansar, você poderia recuperar 4d6 pontos + 4 pontos por grau.

Cada personagem escolhe quando fazer as rolagens de recuperação. Se um grupo de cinco exploradores descansa por dez minutos porque dois membros querem descansar para fazer rolagens de recuperação, os outros personagens não

O marcador de dano permite a você saber quão longe está de morrer. Se você estiver sadio, você está a três passos da morte. Se estiver enfraquecido, você está a dois passos da morte. Se você estiver debilitado, você está somente a um passo da porta da morte.

precisam fazer rolagens naquele momento. Mais tarde naquele dia, aqueles três podem decidir descansar por dez minutos e fazer rolagens de recuperação.

Rolagem de Recuperação	Tempo Necessário para Descansar
Primeira rolagem de recuperação	Uma ação
Segunda rolagem de recuperação	Dez minutos
Terceira rolagem de recuperação	Uma hora
Quarta rolagem de recuperação	Dez horas

RESTAURANDO O MARCADOR DE DANO

Usando pontos de uma rolagem de recuperação para aumentar uma Reserva de estatística de 0 para 1 ou mais, também move automaticamente o personagem em um passo acima no marcador de dano.

Se todas as Reservas de estatística do PJ estão acima de 0 e o personagem recebeu dano especial que o move um passo abaixo no marcador de dano, ele pode usar uma rolagem de recuperação para se mover acima no marcador de dano ao invés de recuperar pontos. Por exemplo, um personagem que está debilitado por um acerto com um dispositivo biotecnológico de ruptura celular pode descansar e ficar enfraquecido ao invés de recuperar pontos em uma Reserva.

DANO ESPECIAL

No decorrer do jogo, os personagens encontram todo tipo de ameaças e perigos que pode machucá-los em uma variedade de formas, sendo que somente alguns deles são fáceis de representar em pontos de dano.

Confuso e Atordoado: Personagens podem ficar confusos quando acertados forte na cabeça, expostos a sons extremamente altos ou afetados por um ataque mental. Quando isso acontece, pela duração do efeito de confusão (normalmente uma rodada), a dificuldade de todas as tarefas feitas pelo personagem aumenta em um passo. Ataques similares,

mas mais severos, podem atordoar os personagens. Personagens atordoados perdem seu turno (mas ainda pode se defender de ataques normalmente).

Veneno e Doença: Quando os personagens se deparam com veneno — seja o veneno de uma serpente, veneno de rato colocado dentro de um burrito, cianeto dissolvido em vinho ou uma overdose de acetaminofeno — eles fazem uma rolagem de defesa de Potência para resistir a ele. Falha em resistir pode resultar em receber pontos de dano ou um efeito específico como paralisia, inconsciência, deficiência ou algo mais estranho. Por exemplo, alguns venenos afetam o cérebro, fazendo ser impossível falar certas palavras, fazer certas ações, resistir a efeitos específicos ou recuperar pontos de uma Reserva de estatística.

Doenças funcionam como veneno, mas seus efeitos ocorrem pelo dia todo, então a vítima precisa fazer uma rolagem de defesa de potência a cada dia ou sofre os efeitos. Efeitos de doenças são tão variados quanto venenos: pontos de dano, descer no marcador de dano, deficiência e assim por diante. Muitas doenças infligem dano que não pode ser restaurado por meios convencionais.

Paralisia: Efeitos de paralisia fazem um personagem cair no chão, incapaz de se mover. Exceto se de outra forma especificado, o personagem anda pode ter ações que não requeiram movimento físico.

Outros Efeitos: Outros efeitos especiais podem deixar um personagem cego ou surdo, incapaz de ficar em pé sem cair ou incapaz de respirar. Efeitos estranhos podem negar a gravidade de um personagem (ou multiplicá-la por cem), transportá-lo para outro lugar, deixá-lo fora de fase, mudar sua forma física, implantar falsas memórias ou sentidos, alterar a forma que o cérebro processa informações ou inflamar seus nervos para que ele fique em dor constante e excruciante. Cada efeito especial deve ser tratado de forma caso a caso. O Mestre julga como o personagem é afetado e como a condição pode ser aliviada (se possível).

Mestres sempre devem lembrar que acima de tudo, descrever a ação e como ela se encaixa na situação é mais importante que a mecânica de como ela funciona.



PNJs E DANO ESPECIAL

O Mestre sempre tem a palavra final sobre qual dano especial vai afetar um PNJ. PNJs humanos normalmente reagem como os personagens, mas criatura não-humanas podem reagir bem diferente. Por exemplo, uma pequena gota de veneno é improvável de machucar um dragão gigante e não iria afetar um androide ou um demônio de qualquer forma.

Se um PNJ é suscetível a um ataque que iria descer um personagem no marcador de dano, usar este ataque no PNJ normalmente o deixa inconsciente ou morto. De outra forma, o Mestre pode aplicar a condição debilitado ao PNJ, com o mesmo efeito que teria em um PJ.

MODIFICADORES DE ATAQUE E SITUAÇÕES ESPECIAIS

Em situações de combate, muitos modificadores podem entrar em jogo. Embora o Mestre tenha a liberdade de inserir quaisquer modificadores que achar apropriados a situação (este é seu papel no jogo), as seguintes sugestões e guias podem ajudar a tornar isso mais fácil.

Frequentemente o modificador é aplicado como um passo na dificuldade. Então, se uma situação dificulta os ataques, isso significa que se um PJ atacar um PNJ a dificuldade da rolagem de ataque é aumentada em um passo e se um PNJ ataca um PJ a dificuldade da rolagem de defesa é reduzida em um passo. Isso ocorre porque os jogadores fazem todas as rolagens, independente se estão atacando ou se defendendo — PNJs nunca fazem rolagens de ataque ou defesa.

Quando em dúvida, se parecer que devia ser mais difícil atacar em certa situação, a dificuldade da rolagem de ataque aumenta em um passo. Se parecer que o ataque deveria ganhar uma vantagem ou ser mais fácil de alguma forma, a dificuldade da rolagem de defesa aumenta em um passo.

COBERTURA

Se um personagem está atrás de uma cobertura isso significa que uma grande parte de seu corpo está atrás de algo resistente, os ataques são modificados em um passo a favor do defensor.

Se um personagem estiver totalmente atrás de uma cobertura (todo seu corpo

está atrás de algo resistente), ele não pode ser atacado a menos que o ataque possa passar através da cobertura. Por exemplo, se um personagem se esconde atrás de placas de madeira finas e seu oponente atira nas placas com um rifle que pode penetrar madeira, o personagem pode ser atacado. Entretanto, pôr o atacante não poder ver o personagem claramente, isso ainda conta como cobertura (os ataques são modificados em um passo a favor do defensor).

POSIÇÃO

As vezes o local onde um personagem está lhe dá vantagem ou desvantagem.

Alvo Caído: Em corpo a corpo, um alvo caído é fácil de acertar (modificando em um passo a favor do atacante). Em combate à distância, um alvo caído é mais difícil de acertar (modifique em um passo a favor do defensor).

Terreno Elevado: Em combate à distância ou corpo a corpo, um oponente em terreno elevado ganha a vantagem (modifique em um passo a favor dele).

SURPRESA

Quando um alvo não está ciente de um ataque iminente, o atacante tem uma vantagem. Um atirador em uma posição escondida, um atacante invisível ou a primeira salva de tiros em uma emboscada bem-sucedida são todos modificados em dois passos a favor do atacante. Para o atacante ganhar esta vantagem, entretanto, o defensor não pode ter a menor ideia que o ataque irá ocorrer.

Se o defensor não tiver certeza da localização do atacante, mas estiver atento, o modificador do atacante é somente um passo a favor dele.

ALCANCE

No corpo a corpo, você pode atacar um inimigo que esteja adjacente a você (próximo a você) ou dentro do alcance (um alcance imediato). Se você ficar corpo a corpo com um ou mais inimigos, normalmente você pode atacar a maioria ou todos os combatentes, significando que eles estão próximos a você, dentro do alcance ou dentro do alcance se você se mover um pouco ou ter uma arma longa

que amplie seu alcance.

A maioria dos ataques a distância só tem dois alcances: alcance curto e alcance longo. Alcance curto é geralmente menos que 15 metros (50 pés). Alcance longo é geralmente de 15 metros (50 pés) até cerca de 30 metros (100 pés). Precisão acima disso não são importantes no Cypher System. Se qualquer coisa for maior que um alcance longo, o alcance exato é normalmente dito, como um item que pode criar um raio de fogo de 152 metros (500 pés) ou teleportar você até 2 km (1 milha) de distância.

Desta forma, o jogo tem três medidas de estanca: imediata, curta e longa. Isso também se aplica ao movimento (veja a página 228). Alguns casos especiais — alcance à queima roupa e alcance extremo — modificam a chance de um ataque atingir com sucesso.

Alcance à Queima Roupa: Se um personagem usa uma arma à distância contra um alvo em uma distância imediata, o ataque é modificado um passo a favor do atacante.

Alcance Extremo: Alvos no limite do alcance de uma arma são de alcance extremo. Ataques contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor.

ILUMINAÇÃO

O que os personagens podem ver (e quão bem podem ver) tem um grande impacto em combate.

Penumbra: Penumbra é a quantia de luz existente em uma noite com uma luz cheia brilhante ou a luz proveniente de uma tocha, lanterna ou abajur de mesa. Penumbra permite a você veja a uma distância curta. Alvos na penumbra são difíceis de acertar. Ataque contra tais alvos são modificados em um passo em favor do defensor. Atacantes treinados em lutar em locais de baixa visibilidade ignoram esse modificador.

Luz Muito Fraca: Luz muito fraca é aproximadamente a quantia de luz em uma noite estrelada sem uma lua visível, o brilho fornecido por uma vela ou um painel de controle iluminado. Luz muito fraca permite a você só ver uma distância imediata e perceber vagas formas em uma

Em certas situações, como um PJ no topo de um prédio olhando por um campo aberto, o Mestre deve permitir a ataques de longo alcance irem além de 30 metros (100 pés) — frequentemente muito mais longe. Em condições perfeitas, um bom arqueiro pode acertar um alvo grande com uma flecha a 152 metros (500 pés).

Distancias precisas não são importantes no Cypher System. Os termos abrangentes de alcances "imediato", "curto" e "longo" permitem ao Mestre rapidamente definir e manter as coisas andando. Basicamente, a ideia é: seu alvo está logo ali, seu alvo está perto ou seu alvo está bem longe.

distância curta. Alvo em luz muito fraca são difíceis de acertar. Ataques contra alvos em uma distância imediata são modificados um passo em favor do defensor e ataques contra aqueles em uma distância curta são modificados em dois passos a favor do defensor. Atacantes treinados em locais de baixa visibilidade modificam essas dificuldades em um passo a favor deles. Atacantes especializado em locais de baixa visibilidade modificam essas dificuldades em dois passos a favor deles.

Escuridão: Escuridão é uma área com nenhuma iluminação, como uma noite sem luz e cheia de nuvens ou uma sala sem luzes. Alvos em completa escuridão são quase impossíveis de acertar. Se um atacante pode usar outros sentidos (como a audição) para ter uma ideia de onde o oponente está, ataques contra estes alvos são modificados em quatro passos a favor do defensor. De outra forma, ataques em escuridão total falham sem precisar rolar, a menos que o jogador gaste 1 XP para “fazer um golpe de sorte” ou o Mestre use uma intromissão do Mestre. Atacantes treinados em locais de baixa visibilidade modificam essa dificuldade em um passo a favor deles. Atacantes especializado em locais de baixa visibilidade modificam essa dificuldade em dois passos a favor deles.

VISIBILIDADE

Similar a iluminação, fatores que atrapalhem a visão afetam o combate.

Neblina: Um alvo na neblina é similar a um na penumbra. Ataques a distância contra estes alvos são modificados em um passo a favor do defensor. Neblinas particularmente densas fazem ataques à distância quase impossíveis (trate como escuridão) e mesmo ataques corpo a corpo ficam difíceis (modifique em um passo a favor do defensor).

Alvo Escondido: Um alvo em folhagens densas, atrás de uma tela ou rastejando entre escombros de uma ruína é difícil de acertar porque ele é difícil de ver. Ataques à distância contra esses alvos são modificados em um passo em favor do defensor.

Alvo Invisível: Se um atacante pode usar outros sentidos (como audição) para ter uma ideia de onde o alvo possa estar,

ataques contra estes alvos são modificados em quatro passos a favor do defensor. De outra forma, ataques contra uma criatura invisível falham sem a necessidade de uma rolagem a menos que o jogador gaste 1 XP para “fazer um golpe de sorte” ou o mestre use uma intromissão do Mestre.

ÁGUA

Estar em águas rasas pode ser difícil de se mover, mas não afeta o combate. Estar em águas profundas pode fazer as coisas difíceis e estar dentro d'água pode ser tão diferente quanto estar em outro mundo.

Águas Profundas: Estar com água acima do peito (ou o equivalente disso) prejudica sua habilidade de atacar. Ataques feitos em tais condições são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram esse modificador.

Combate Submerso Corpo a Corpo: Para criaturas não aquáticas, estar completamente submerso torna o ataque muito difícil. Ataques corpo a corpo com armas de corte ou de contusão são modificados em dois passos a favor do defensor. Ataques com armas perfurantes são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram as penalidades do combate submerso corpo a corpo.

Combate Submerso à Distância: Assim como no combate corpo a corpo, criaturas não aquáticas têm dificuldade em lutar submersas. Alguns ataques a distância são impossíveis sob a água — você não consegue arremessar coisas, disparar um arco ou besta ou usar uma zarabatana. Muitas armas de fogo também não funcionam embaixo d'água. Ataques com armas que funcionam debaixo d'água são modificados em um passo a favor do defensor. As distâncias debaixo d'água são reduzidas em uma categoria; armas de alcance longo funcionam apenas no alcance curto e armas de alcance curto funcionam apenas no alcance imediato.

ALVOS EM MOVIMENTO

Alvos em movimento são difíceis de se atingir e atacantes em movimento também tem dificuldade.

Alvo se Movendo: Atacantes tentando acertar um inimigo que esteja se movendo

muito rápido são penalizados (um inimigo se movendo muito rápido é aquele que não faz nada além de correr, está montado em uma criatura em movimento, está em um veículo ou condução em movimento e assim por diante.) Estes ataques são modificados em um passo a favor do defensor.

Atacante se Movendo: Um atacante tentando fazer um ataque enquanto se move por conta própria (andando, correndo, nadando e assim por diante) não recebe penalidades. Um atacante montado em uma criatura ou em um veículo em movimento tem certa dificuldade. Seus ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Um atacante treinado em cavalgar ignora essa penalidade.

Atacante Sendo Empurrado: Ser empurrado, como ficar em pé em um navio adernado ou em uma plataforma vibratória, torna difícil atacar. Tais ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Possivelmente, treinamento poderia compensar esta desvantagem. Por exemplo, personagens treinados em

navegação ignorariam as penalidades por estar em um navio.

SITUAÇÃO ESPECIAL: COMBATE ENTRE PNJS

Quando um PNJ ataca outro PNJ, o Mestre deve designar um jogador para fazer o teste por um dos PNJs. Frequentemente, a escolha é óbvia. Por exemplo, um personagem que tem um animal de combate treinado deve fazer o teste quando seu animal ataca os inimigos. Se um PNJ aliado que acompanha a equipe entra na briga, o PJ preferido deste aliado faz os testes por ele. PNJs não podem empegar Esforço. É claro, é bem adequado (e fácil) ter um PNJ aliado usando as regras de **ações cooperativas** para auxiliar um PJ ao invés de fazer um ataque direto ou comparar os níveis dos dois PNJs (o maior vence).

SITUAÇÃO ESPECIAL: COMBATE ENTRE PJS

Quando um PJ ataca outro PJ, o personagem atacante faz um teste de ataque e o outro personagem faz um teste de defesa, adicionando os modificadores apropriados. Se o PJ atacante tiver uma perícia, habilidade, um recurso ou outro efeito que diminuiria a dificuldade do ataque se tivesse sido feito contra um PNJ, o personagem adiciona 3 ao teste para cada redução de passo (+3 para um passo, +6 para dois passos e assim por diante). Se o resultado final do atacante for maior, o ataque acerta. Se o resultado final do defensor for maior, o ataque falha. O dano é resolvido normalmente. O Mestre é o mediador de todos os efeitos especiais.

SITUAÇÃO ESPECIAL: ATAQUES EM ÁREA

Às vezes, um ataque ou efeito afeta uma área em vez de um único alvo. Por exemplo, uma granada ou um deslizamento de terra podem potencialmente causar danos ou afetar todos na área.

Em um ataque em área, todos os PJs na área fazem testes de defesa apropriados contra o ataque para determinar o efeito neles. Se houver PNJs na área, o atacante faz um único teste de ataque contra todos

*Ações cooperativas,
página 231*



os PNJs (um teste, não um por Pnj) e compara-o ao número alvo de cada Pnj. Se o resultado for igual ou maior que o número alvo de um Pnj em particular, o ataque acerta esse Pnj.

Alguns ataques em área sempre causam ao menos um mínimo de dano, mesmo se os ataques falharem ou se o Pj fizer um teste de defesa bem-sucedido.

Por exemplo, considere um personagem que use **Despedaçar** para atacar seis cultistas (nível 2; número alvo 6) e sua líder (nível 4; número alvo 12). O personagem emprega Esforço para aumentar o dano e obtém um 11 na rolagem de ataque. Ele atinge os seis cultistas, mas não a líder, portanto a habilidade causa 3 pontos de dano em cada um dos cultistas. A descrição de Estilhaçar diz que empregar Esforço para aumentar o dano também significa que os alvos sofrem 1 ponto de dano se o Pj falhar na rolagem de ataque, portanto a líder sofre 1 ponto de dano. Em termos do que acontece na história, os cultistas são pegos desprevenidos pela explosão repentina de uma das facas dos cultistas, mas a líder se joga e se protege da explosão. Apesar do movimento rápido da líder, a explosão é tão intensa que alguns pedaços de metal a cortam.

SITUAÇÃO ESPECIAL: ATACANDO OBJETOS

Atacar um objeto raramente é uma questão de acertá-lo. Claro, você pode bater na parte mais larga de um celeiro, mas você consegue causar dano a ele? Atacar objetos inanimados com uma arma branca é uma ação de Potência. Os objetos têm níveis e, portanto, números alvo. O número alvo de um objeto também serve como sua vitalidade para determinar se ele é destruído. Você acompanha a vitalidade do objeto da mesma forma que faria com um Pnj.

Objetos duros, como os feitos de pedra, têm 1 de Armadura. Objetos muito duros, como os feitos de metal, têm 2 de Armadura. Objetos extremamente duros, como os feitos de diamante ou uma liga de metal avançado, têm 3 de Armadura. A Armadura é subtraída de todos os danos de ataques.

AÇÃO: ATIVAR UMA HABILIDADE ESPECIAL

Habilidades especiais são concedidas por focos ou poderes de cyfras ou artefatos. Se uma habilidade especial afeta outro personagem de qualquer forma que seja indesejada, ela é tratada como um ataque. Isso é verdade mesmo que a habilidade não seja normalmente considerada um ataque. Por exemplo, se uma personagem tem um toque de cura, mas seu amigo, por algum motivo, não quer ser curado, uma tentativa de curar o amigo relutante é tratada como um ataque.

Muitas das habilidades especiais não afetam outro personagem em uma forma indesejada. Por exemplo, um Pj pode usar **Flutuar** nele mesmo para flutuar no ar. Um personagem com um dispositivo reorganizador de matéria pode transformar um muro de pedra em vidro. Um personagem que ative uma cyfra **trocador de fase** pode atravessar uma parede. Nenhuma dessas habilidades requer um teste de ataque (embora, quando transformar uma parede de pedra em vidro, o personagem ainda deve fazer um teste para afetar a parede com sucesso).

Se um personagem usar pontos para empregar Esforço em sua tentativa, poderá querer fazer um teste de qualquer forma para ver se recebe um efeito maior, o que reduziria o custo de sua ação.

AÇÃO: MOVER-SE

Como parte de outra ação, um personagem pode ajustar sua posição — recuando alguns passos enquanto usa uma habilidade, deslizando em combate para enfrentar um oponente diferente para ajudar seu amigo, empurrando uma porta que acabou de abrir e assim por diante. Isso é chamado de distância imediata e um personagem pode se movimentar a essa distância como parte de outra ação.

Em uma situação de combate, se um personagem estiver em um grande tumulto, geralmente considera-se que ele está perto da maioria dos outros combatentes, a menos que o Mestre decida que ele está mais distante porque o tumulto é especialmente grande ou a situação assim

Despedaçar, página 32

Flutuar, página 34

Trocado de fase, página 385

determina.

Se ele não estiver no combate, mas ainda assim próximo, considera-se que ele está a uma distância curta — geralmente menos que 15 metros (50 pés). Se ele estiver mais distante do que isso, mas ainda envolvido no combate, considera-se que ele está a uma distância longa, geralmente entre 15 a 30 metros (50 a 100 pés).

Além dessa distância, apenas circunstâncias especiais, ações ou habilidades permitirão que um personagem se envolva em um encontro.

Em uma rodada, como uma ação, um personagem pode fazer um movimento curto. Nesse caso, ele somente se move por até 15 metros (50 pés). Alguns terrenos ou situações mudarão a distância em que um personagem pode se mover, mas, geralmente, fazer um movimento curto é considerado uma ação de dificuldade 0. Nenhum teste é necessário, ele apenas chega onde está indo com sua ação.

Um personagem pode tentar fazer um movimento longo — por mais ou menos até 30 metros (100 pés) — em uma rodada. Essa é uma tarefa de Velocidade com dificuldade 4. Assim como com qualquer ação, ele pode usar perícias, recursos ou Esforço para diminuir a dificuldade. Terreno, obstáculos ou outras circunstâncias podem aumentar a dificuldade.

Um teste bem-sucedido significa que o personagem se movimentou pela distância de modo seguro. Falhar significa que, em algum ponto durante o movimento, ele parou ou tropeçou (o Mestre determina onde isso acontece).

MOVIMENTO DE LONGA DURAÇÃO

Ao falar sobre movimento em termos de viagem, ao invés de descrever rodada por rodada, personagens padrões podem viajar em uma estrada por aproximadamente 32 km (20 milhas) por dia, uma média de mais ou menos 4,8 km (3 milhas) por hora, incluindo algumas paradas. Ao viajar por via terrestre, eles podem se mover por aproximadamente 19 km (12 milhas) por dia, uma média de 3,2 km (2 milhas) por hora, novamente com algumas paradas. Personagens montados, como aqueles a cavalo, podem chegar duas vezes mais

longe. Outros modos de viajar (carros, aeronaves, planadores, veleiros e assim por diante) têm suas próprias taxas de movimento.

MODIFICADORES DE MOVIMENTO

Ambientes diferentes afetam o movimento de modos diferentes.

Terreno Acidentado: Uma superfície considerada como terreno acidentado é coberta de pedras soltas ou outro material, é irregular ou insegura para se pisar, instável ou uma superfície que requeira se mover por um espaço estreito, como um corredor apertado ou um parapeito estreito. Escadas também são consideradas terreno acidentado. O terreno acidentado não reduz o movimento normal rodada a rodada, mas aumenta a dificuldade de um teste de movimento em um passo. O terreno acidentado corta as taxas de movimento de longa duração pela metade.

Terreno Difícil: Terreno difícil é uma área cheia de obstáculos desafiadores — água até a cintura, uma encosta muito íngreme, uma saliência especialmente estreita, gelo escorregadio, 30 cm (1 pé) ou mais de neve, um espaço tão pequeno que é necessário arrastar-se por ele e assim por diante. O terreno difícil é exatamente como o terreno acidentado, mas também reduz pela metade o movimento rodada a rodada. Isso significa que um movimento curto tem aproximadamente 8 metros (25 pés) e um movimento longo tem mais ou menos 15 metros (50 pés). O terreno difícil reduz o movimento de longa duração a um terço de sua taxa normal.

Água: Águas profundas, em que o personagem fique todo ou quase todo submerso, são exatamente como terreno acidentado, exceto que também reduzem em um quarto o movimento. Isso significa que um movimento curto tem aproximadamente 4 metros (12 pés) e um movimento longo tem mais ou menos 8 metros (25 pés). Personagens treinados em nadar reduzem seus movimentos apenas pela metade enquanto estiverem em águas profundas.

SITUAÇÃO ESPECIAL: PERSEGUIÇÃO

Quando um PJ estiver perseguindo um PNJ ou vice-versa, o jogador deverá tentar

uma ação de Velocidade com a dificuldade baseada no nível do PNJ. Se obtiver sucesso no teste, ele pega o PNJ ou escapa, se era ele quem estava sendo perseguido. Em termos de história, essa mecânica de teste único pode ser o resultado de uma longa perseguição por várias rodadas.

Alternativamente, se o Mestre quiser representar uma longa perseguição, o personagem poderá fazer muitos testes (talvez um por nível do PNJ) para finalizar a caçada com sucesso. Para cada falha, o PJ deve obter outro sucesso e se ainda assim tiver mais falhas do que sucessos, ele não captura o PNJ ou não escapa, se era ele quem estava sendo perseguido. Por exemplo, se o PJ está sendo perseguido por um inimigo de nível 3 através de um mercado cheio de gente, ele deve ter sucesso em três testes de perseguição. Se obtiver sucesso no primeiro, mas falhar no segundo, ele deve obter sucesso no terceiro ou terá mais falhas do que sucessos e o inimigo o alcançará. O Mestre é encorajado a descrever os resultados desses testes com seus toques. Um sucesso pode significar que o PJ virou uma esquina e ganhou um pouco de distância. Uma falha pode significar que uma cesta de frutas tombou na frente dele, retardando-o.

Perseguições em veículos são resolvidas de forma similar.

AÇÃO: ESPERAR

Você pode esperar para reagir à ação de outro personagem.

Você decide qual ação provocará a sua e, se a ação que desencadeia o processo acontecer, você começa a fazer a sua ação primeiro (a menos que ser o primeiro não faça sentido algum, como atacar um inimigo antes dele poder ser visto). Por exemplo, se uma **orc** ameaçar você com uma alabarda, no seu turno você pode decidir esperar, declarando “Se ela me atacar, vou cortá-la com minha espada”. No turno da orc, ela ataca, então você faz seu ataque com a espada antes disso acontecer.

AÇÃO: DEFENDER

Defender é uma ação especial que apenas PJs podem fazer e só em resposta a ser atacado. Em outras palavras, um PNJ usa

sua ação para atacar, o que força um PJ a fazer um teste de defesa. Isso é tratado como qualquer outro tipo de ação com circunstâncias, perícias, recursos e Esforço todos podendo entrar em cena. Defender é um tipo especial de ação que não acontece no turno do PJ. Nunca será uma ação que um jogador decida fazer, é sempre uma reação a um ataque. Um PJ pode fazer uma ação de defesa quando atacado (no turno do PNJ atacante) e ainda fazer outra ação em seu próprio turno.

O tipo de teste de defesa depende do tipo de ataque. Se um inimigo ataca um personagem com um machado, ele pode usar Velocidade para se jogar ou bloqueá-lo com o que estiver segurando. Se for atingido por um dardo envenenado, ele poderá usar uma ação de Potência para resistir a seus efeitos. Se um psi-verme tentar controlar a mente dele, ele poderá usar Intelecto para afastar a intrusão.

Às vezes um ataque provoca duas ações de defesa. Por exemplo, um réptil venenoso tenta morder um PJ. Ele tenta se esquivar da mordida com uma ação de Velocidade. Se falhar, ele sofre o dano da mordida e deve tentar uma ação de Potência para resistir aos efeitos do veneno.

Se um personagem não souber que um ataque está vindo, ele normalmente ainda pode fazer um teste de defesa, mas não pode adicionar modificadores (incluindo o modificador de um escudo) e não pode usar perícias ou Esforço para diminuir a dificuldade dos testes. Se as circunstâncias justificarem — como se o atacante estiver bem próximo do personagem — o Mestre pode determinar que o ataque surpresas simplesmente o atinge.

Um personagem sempre pode escolher renunciar a uma ação de defesa, caso em que o ataque o acerta automaticamente.

Algumas habilidades permitem que você faça alguma coisa especial como uma ação de defesa.

AÇÃO: FAZER OUTRA COISA

Você pode tentar qualquer coisa que consiga pensar, embora isso não signifique que qualquer coisa seja possível. O Mestre estabelece a dificuldade — esse é o papel principal dele no jogo. Ainda

*Perseguições em veículos,
página 234*

*Esperar também é uma
ferramenta útil para
ações cooperativas
(página 231)*

Orc, página 333

No Cypher System jogadores não são recompensados por matar inimigos em combate, então usar uma ideia inteligente para evitar um combate e ainda assim obter sucesso é uma boa ideia. Da mesma forma, ter uma ideia de derrotar um inimigo sem ficar batendo nele com armas é encorajado — criatividade não é trapaça!

Cobertura, página 223

Em alguns casos, o Mestre pode querer usar o nível de um PNJ piloto ou motorista ao invés do nível do veículo, mas isso é só para circunstâncias especiais, como um piloto muito bom ou muito ruim.

assim, guiados pelos limites da lógica, os jogadores e o Mestre encontrarão todos os tipos de ações e opções que não estão cobertas por uma regra. Isso é uma coisa boa.

Os jogadores não devem se sentir constrangidos pelas mecânicas do jogo ao fazer ações. Perícias não são exigidas para tentar uma ação. Alguém que nunca abriu uma fechadura ainda pode tentar. O Mestre pode atribuir um modificador de passo negativo para a dificuldade, mas o personagem ainda pode tentar a ação.

Assim, jogadores e Mestres podem retornar ao começo deste capítulo e olhar para a expressão mais básica das regras. Um jogador quer fazer uma ação. O Mestre decide, em uma escala de 1 a 10, a dificuldade que tal tarefa teria e qual estatística ela usa. O jogador determina se ele tem alguma coisa que possa modificar a dificuldade e considera se quer empregar Esforço. Uma vez que a decisão final seja tomada, ele faz o teste para ver se seu personagem obtém sucesso. Simples assim.

Como orientação adicional, a seguir estão algumas das ações mais comuns que um jogador pode fazer.

CAVALGAR OU PILOTAR

Se você estiver cavalcando um animal que seja treinado para ser uma montaria, dirigindo ou pilotando um veículo e estiver

fazendo algo rotineiro, como ir do ponto A para o ponto B, você não precisa fazer um teste. Entretanto, ficar montado durante uma luta ou enquanto faz algo complicado com um veículo requer um teste de Velocidade para ser bem-sucedido. Uma sela ou outro apetrecho apropriado é um recurso e reduz a dificuldade em um passo. Ter perícia em cavalgar, dirigir ou pilotar reduz a dificuldade dessa tarefa.

COMBATE EM VEÍCULOS

Muitas vezes, uma luta entre inimigos em carros, botes ou outros veículos é igual a qualquer outra situação de combate. Os combatentes provavelmente possuem **cobertura** e estão se movendo rápido. Ataques para incapacitar um veículo ou uma porção dele são baseados no nível do veículo. Se o veículo for um carro ou tanque fortificado, todos os ataques provavelmente são mirados no veículo, que tem um nível e provavelmente uma Armadura apropriada, não diferente de uma criatura. A única vez que isso não é verdadeiro é em batalhas onde somente veículos, e não personagens, estão envolvidos.

Portanto, se os PJs estiverem em um tiroteio com ladrões de banco e ambos os grupos estiverem em carros, use as regras padrões. Se os PJs estiverem em um submarino, tanque ou nave especial e eles estão combatendo oponentes que estão em um veículo similar, regras especiais são necessárias.

Batalhas entre naves espaciais de vários tipos — de uma nave gigante até pilotos em naves individuais — ocorrem frequentemente em cenários de ficção científica em um futuro distante. Uma batalha submarina entre duas embarcações no mar profundo pode ser bem excitante. Personagens em um jogo na atualidade podem se encontrar numa luta de tanque. Se os PJs estiverem envolvidos em combate no qual eles estejam totalmente dentro de veículos (sendo que assim não são realmente os jogadores lutando, mas os veículos), use as seguintes orientações rápidas e fáceis.

Nesta escala, combate entre veículos não é como um combate tradicional. Não se preocupe com vitalidade, Armadura ou coisas do tipo. Ao invés disso, só compare

DIFICULDADE DE CAVALGAR OU PILOTAR

Dificuldade	Manobra
0	Conduzir
1	Ficar montado (incluindo uma moto ou veículo similar) em uma batalha ou outra situação difícil
3	Ficar montado (incluindo uma moto ou veículo similar) quando você sofre dano
4	Montar em um corcel em movimento
4	Fazer uma curva abrupta com um veículo enquanto se move rapidamente
4	Fazer um veículo se mover duas vezes mais rápido do que o normal por uma rodada
5	Persuadir uma montaria a se mover ou saltar duas vezes mais do que o normal por uma rodada
5	Dar um salto longo com um veículo não projetado para voar (como um carro) e permanecer no controle

AÇÕES COOPERATIVAS

Há muitas formas dos personagens trabalharem juntos. Contudo, nenhuma destas opções pode ser usada ao mesmo tempo pelos mesmos personagens.

Ações Complementares: Se um PJ tenta uma ação e outro PJ com perícia naquela ação tenta uma ação complementar, ambas as ações recebem um bônus de +2 no teste. Por exemplo, se Scott tenta convencer alguém e Sarah é treinada em persuasão, ela pode usar uma ação complementar — mas diferente — na situação para receber o bônus de +2. Ela pode tentar completar as palavras de Scott com uma mentira lisonjeira (ação de enganação), conhecimento sobre o local (ação de geografia) ou um desafio direto (ação de intimidação).

Também funcionam em combate. Se Scott ataca um inimigo usando trespassar (manobra de guerreiro) e Sarah também tem a habilidade de atacar com trespassar, ela pode atacar o mesmo inimigo com um tipo diferente de ataque, como bater, e receber +2 de bônus. E ela também dá +2 de bônus a Scott.

Os jogadores envolvidos devem resolver juntos as ações complementares e descrevê-las ao Mestre.

Ajudar: Se um PJ tenta uma tarefa e recebe ajuda de outro PJ que é treinado ou especializado em tal tarefa, o PJ que age recebe o benefício do PJ ajudante. O PJ ajudante usa sua ação para fornecer essa ajuda. Se o ajudante não for treinado ou especializado na tarefa ou se o PJ que age é tão treinado ou especializado quanto o ajudante, em vez disso o PJ que age recebe um bônus de +1 no teste. Por exemplo, se Scott está tentando escalar, mas não tem perícia em escalar e Sarah (que é treinada em escalar) usa seu turno para ajudá-lo, Scott poderia diminuir a dificuldade da tarefa em um passo. Se Scott também fosse treinado em escalar ou se nenhum PJ fosse, em vez disso ele receberia um bônus de +1 no teste. Um PJ com uma **inaptidão** em uma tarefa não pode ajudar outro personagem com essa tarefa — o PJ com a inaptidão não fornece benefício nessa situação.

Atrair o Ataque: Quando um PNJ ataca um PJ, outro PJ pode se aparecer, gritar provocações e se mover para tentar atrair o ataque do inimigo

para si.

Na maioria dos casos, essa ação obtém sucesso sem um teste — o oponente ataca o PJ chamativo em vez de seus companheiros. Em outros casos, como com inimigos inteligentes ou determinados, o PJ chamativo deve ter sucesso em uma ação de Intelecto para atrair o ataque. Se essa ação de Intelecto for bem-sucedida, a dificuldade das tarefas de defesa do PJ chamativo muda em um passo em prejuízo dele.

Dois personagens tentando atrair um ataque ao mesmo tempo se anulam.

Distração: Quando um PJ usa seu turno para distrair um inimigo, a dificuldade dos ataques desse inimigo muda em um passo em prejuízo dele por uma rodada. Vários PJs distraindo um inimigo não tem um efeito maior que um único PJ fazendo isso — um inimigo fica distraído ou não.

Em Cima e Embaixo: Se um PJ fizer um ataque corpo a corpo contra um inimigo e outro personagem fizer um à distância contra o mesmo inimigo, eles podem coordenar as ações. Assim, se ambos os ataques causarem dano ao inimigo, a dificuldade da próxima tarefa do inimigo muda em um passo em prejuízo dele.

Fogo de Supressão: Um personagem usando um ataque ou habilidade a distância pode mirar em um inimigo próximo, mas errar por pouco de propósito, fazendo um ataque que não inflige dano, mas perturba e assusta o inimigo. Se o ataque for bem-sucedido, ele não causa dano, mas a dificuldade do próximo ataque do inimigo é modificada em um passo em prejuízo dele.

O Velho Um-Dois-Três: Se três ou mais PJs atacarem o mesmo inimigo, cada um recebe um bônus de +1 em seu ataque.

Sofrer o Ataque: Um PJ pode usar sua ação para se jogar na frente de um ataque para salvar um companheiro nas proximidades. O ataque obtém sucesso automático contra ele e causa 1 ponto adicional de dano. Um PJ não pode voluntariamente sofrer mais que um ataque por rodada dessa forma.

Os jogadores são encorajados a ter suas próprias ideias para o que seus personagens fazem em vez de olhar uma lista de ações possíveis. É por isso que há a ação “Fazer Alguma Outra Coisa”. PJs não são peças em um tabuleiro de jogo — são pessoas em uma história. E, como pessoas reais, eles podem tentar qualquer coisa que possam pensar (ter sucesso é uma outra questão). O sistema de dificuldade de tarefa fornece aos Mestres as ferramentas de que eles precisam para decidir sobre qualquer coisa que os jogadores inventem.

Inaptidão, página 69

Durante uma batalha de veículos, particularmente uma batalha espacial, há muita conversa sobre escudos falhando, integridade do casco, ser superado em manobras, ir muito rápido e outras coisas similares. Estes detalhes são ótimos, mas eles são todos estéticos, então eles são representados nas regras de forma geral, ao invés de especificamente.

Para mais detalhes sobre veículos, olhe no capítulo de gênero apropriado.

Modificadores de alvo em movimento, página 225

os níveis dos veículos envolvidos. Se o veículo dos PJs tiver o maior nível, a diferença em níveis se torna uma redução na dificuldade nas rolagens de ataque e defesa. Se o veículo dos PJs tiver um nível menor, a diferença é um aumento na dificuldade. Se os níveis forem os mesmos, não há nenhuma modificação.

Estas rolagens de ataque e defesa são modificadas por perícias e Esforço normalmente. Alguns veículos também têm armas superiores, que reduzem a dificuldade de um ataque (já que não há quantidade de “dano” para se preocupar), mas esta circunstância é provavelmente incomum neste sistema abstrato e não deveria afetar a dificuldade em mais de um ou talvez dois passos. Além disso, se dois veículos coordenarem seus ataques contra um veículo, a dificuldade do ataque é reduzida em um passo. Se três os mais veículos coordenarem, a dificuldade é reduzida em dois passos.

O atacante deve tentar mirar em um sistema ou porção específica do veículo de um inimigo. Isso **modifica o ataque** a favor do defensor baseado no sistema ou porção alvo:

Tarefa Alvo	Modificação	Efeito
Desabilitar armas	Dois passos	Uma ou mais das armas do veículo não funcionam mais
Desabilitar defesas (se aplicável)	Dois passos	Dificuldade de ataques contra o veículo são reduzidos em um passo
Desabilitar motor/movimento	Três passos	O veículo não pode se mover ou o movimento é dificultado
Desabilitar condução	Dois passos	O veículo não pode alterar seu curso atual
Acertar energia principal ou ponto vital	Cinco passos	O veículo é completamente destruído.

São muitas modificações, mas não é tão difícil. Vamos olhar um exemplo. Um PJ em um pequeno caça nível 2 ataca uma fragata de nível 4. Já que a fragata é de nível 4, a dificuldade do ataque começa em 4. Mas a nave atacante é mais fraca do que a defensora, então a diferença em seus níveis (2) é adicionada a dificuldade. O piloto do caça deve fazer um ataque

com dificuldade 6 na fragata. Entretanto, o caça está tentando avançar e danificar o motor da fragata, o que modifica o ataque em outros três passos, para uma dificuldade total de 9. Se o piloto do caça é treinado em combate espacial, ele reduz a dificuldade a 8, mas ainda é impossível sem ajuda. Então vamos dizer que outros dois PJs — também em caças de nível 2 — se juntam e coordenam seu ataque. Três naves coordenando um ataque em um alvo reduz a dificuldade em dois passos, resultando em uma dificuldade final de 6. Ainda, o PJ atacante seria sábio se usar Esforço.

Então a fragata revida e o PJ precisa fazer uma rolagem de defesa. A diferença de nível entre as naves é uma modificação de dois passos em favor da fragata, então a dificuldade da rolagem de defesa começa em 6. Mas a fragata tenta destruir as armas do caça, reduzindo a dificuldade da rolagem de defesa em dois passos. Logo, o PJ precisar ter sucesso em uma tarefa de dificuldade 4 ou perde seu sistema principal de armas.

É importante lembrar que um ataque falho nem sempre significa um erro. A nave alvo pode rolar com o acerto, mas o dano foi absorvido pelos escudos, então não houve dano significativo.

Este sistema simplificado deve permitir ao Mestre e jogadores terem encontros excitantes envolvendo todo o grupo. Por exemplo, talvez enquanto um PJ pilota a nave, outro pode usar as armas e outro tenta freneticamente reparar o dano aos propulsores de manobra antes deles se chocarem na estação espacial que estão tentando defender.

COMPREENDER, IDENTIFICAR OU LEMBRAR

Quando os personagens tentam identificar ou descobrir como usar um dispositivo, o nível do dispositivo determina a dificuldade. Para obter um pouco de conhecimento, o Mestre determina a dificuldade. Ter perícia na área apropriada (geografia, história, geologia, conhecimento local e assim por diante) reduz a dificuldade dessa tarefa.

DIFICULDADE DE COMPREENDER, IDENTIFICAR OU LEMBRAR

Dificuldade	Conhecimento
0	Conhecimento comum
1	Conhecimento simples
3	Algo que um erudito provavelmente saiba
5	Algo que mesmo um erudito pode não saber
7	Conhecimento que pouquíssimas pessoas possuem
10	Conhecimento totalmente perdido

CURAR

Você pode prestar socorro através de curativos e outros procedimentos, tentando curar cada paciente uma vez por dia. Essa cura restaura os pontos em uma Reserva de estatística de sua escolha. Decida quantos pontos você quer curar e, então, faça uma ação de Intelecto com dificuldade igual a esse número. Por exemplo, se você quiser curar alguém em 3 pontos, será uma tarefa de dificuldade 3 com um número alvo de 9. Ter perícia em curar reduz a dificuldade dessa tarefa. Um PJ pode usar as regras de repetir uma tarefa, conforme descrito em **Tentando Uma Tarefa Falha Novamente**, se ele tentar curar um personagem usando bandagens e acessórios similares, mas só pode obter um sucesso por dia.

ESCALAR

Quando um personagem escala, o Mestre estabelece uma dificuldade baseada na superfície que está sendo escalada. Se o personagem obtiver sucesso no teste, ele usa as regras de movimento como se estivesse se movendo normalmente, embora escalar seja como se mover por um **terreno difícil**: ele aumenta a dificuldade de um teste de movimento em um passo e reduz o movimento pela metade. Circunstâncias incomuns, tais como escalar sob fogo (ou enquanto estiver pegando fogo!), apresentam penalidades adicionais em passos. Ser perito em escalar reduz a dificuldade dessa tarefa.

DIFICULDADE DE ESCALAR

Dificuldade	Superfície
2	Superfície com muitos apoios
3	Parede de pedra ou superfície parecida (alguns apoios)
4	Superfície desmoronada ou escorregadia
5	Parede de pedra lisa ou superfície parecida
6	Parede de metal ou superfície parecida
8	Superfície horizontal lisa (alpinista de cabeça para baixo)
10	Parede de vidro ou superfície parecida

ESGUEIRAR-SE

A dificuldade de esgueirar-se por uma criatura é determinada pelo nível dela. Esgueirar é um teste de Velocidade. Mover-se pela metade da velocidade reduz a dificuldade em um passo. A camuflagem apropriada ou outro dispositivo pode contar como um recurso e diminuir a dificuldade, assim como condições de iluminação de penumbra e ter muitas coisas para se esconder atrás delas. Ter perícia em esgueirar-se reduz a dificuldade dessa tarefa.

INTERAGIR COM CRIATURAS

O nível da criatura determina o número alvo, assim como no combate. Assim, subornar um guarda funciona de forma muito parecida de socá-lo ou afetá-lo com uma habilidade. Também é válido para persuadir, intimidar alguém, acalmar uma besta selvagem ou qualquer coisa do tipo. A interação é uma tarefa de Intelecto. Ter perícia em persuasão, intimidação, suborno, enganação, manejo de animais ou alguma coisa dessa natureza pode diminuir a dificuldade da tarefa, se for apropriado. Normalmente, interagir requer um idioma em comum ou alguma outra forma de comunicação. Aprender novos idiomas é o mesmo que aprender uma nova perícia.

Tentando Uma Tarefa Falha Novamente, página 214

Terreno difícil, página 228

MOVER UM OBJETO PESADO

Você pode empurrar ou puxar algo muito pesado e movê-lo a uma distância imediata com sua ação. O peso do objeto determina a dificuldade do teste de Potência para movê-lo: cada 25 kg aumenta a dificuldade em um passo. Portanto, mover algo que pesa 75 kg tem dificuldade 3 e mover algo que pesa 200 kg tem dificuldade 8. Se você puder reduzir a dificuldade da tarefa para 0, você pode mover um objeto pesado por até uma distância curta como sua ação. Ter perícia em carregar ou empurrar reduz a dificuldade dessa tarefa.

MOVIMENTO DE VEÍCULOS

Veículos se movem como criaturas. Cada um tem uma taxa de movimento, que indica a distância que pode se mover em uma rodada. A maioria dos veículos exige um condutor e a maioria precisa que o condutor gaste cada ação controlando o movimento do veículo (se estiver se movendo). Isso raramente precisa de um teste (a tarefa é de rotina). Uma rodada não gasta dirigindo o veículo aumenta a dificuldade da tarefa na próxima rodada em um passo e evita qualquer mudança de velocidade ou direção. Em outras palavras, dirigir normalmente pela estrada é dificuldade 0. Gastar uma ação para pegar uma mochila no banco de trás significa que, na próxima rodada, o condutor deve tentar uma tarefa de dificuldade 1. Se, em vez disso, ele usar sua ação para puxar sua pistola dessa mochila, na próxima rodada a dificuldade será 2, e assim por diante. Os resultados da falha são baseados na situação, mas podem muito bem envolver uma colisão ou algo similar.

Em uma perseguição de veículos, condutores tentam ações de Velocidade, assim como em uma perseguição comum, mas a dificuldade pode ser baseada no nível do condutor (modificada pelo nível e taxa de movimento do veículo) ou no nível do veículo (modificada pelo nível do condutor). Então se um PJ dirigindo um carro comum nível 3 está perseguindo um PNJ dirigindo um carro esportivo nível 5, ele deve fazer três rolagens de perseguição com dificuldade 5. Se o carro do PJ for um veículo modificado, isso pode dar a ele

um recurso na perseguição. Se ele não estiver em um carro, mas andando de bicicleta, isso pode aumentar a dificuldade em dois ou três passos, ou o Mestre pode simplesmente dizer que é impossível.

NADAR

Se você está simplesmente nadando de um lugar para outro, como atravessar um rio ou lago calmo, use as regras padrões de movimento, atento ao fato de que seu personagem está em águas profundas. Ter perícia em nadar reduz a dificuldade. Entretanto, às vezes, circunstâncias especiais requerem um teste de Potência para avançar enquanto nada, como quando estiver tentando evitar uma correnteza ou ser arrastado para um redemoinho.

OBSERVAR OU OUVIR

Geralmente, o Mestre descreverá qualquer coisa vista ou som que não seja propositalmente difícil de detectar. Mas se você quiser procurar por um inimigo escondido, buscar por um painel secreto ou ouvir alguém emboscando você, faça um teste de Intelecto. Se for uma criatura, o nível dela determina a dificuldade do seu teste. Se for alguma outra coisa, o Mestre determina a dificuldade do seu teste. Ter perícia em percepção reduz a dificuldade dessa tarefa.

OPERAR OU DESABILITAR UM DISPOSITIVO, OU ABRIR UMA FECHADURA

Assim como compreender um dispositivo, o nível do dispositivo geralmente determina a dificuldade do teste de Intelecto. Entretanto, a menos que um dispositivo seja muito complexo, o Mestre frequentemente determinará que uma vez que você o tenha compreendido, nenhum teste é necessário para operá-lo, exceto sob circunstâncias especiais. Portanto, se os PJs descobrirem como usar um flutuador, podem operá-lo. Entretanto, se forem atacados, talvez seja necessário fazer um teste para garantir que eles não batam em uma parede enquanto estiverem tentando evitar ser atingidos. Desabilitar um dispositivo e abrir uma fechadura geralmente exigem testes. Essas ações

com frequência envolvem ferramentas especiais e assumem que o personagem não esteja tentando destruir o dispositivo ou a fechadura (se você estiver tentando destruir o alvo, provavelmente deverá fazer um teste de Potência para quebrar em vez de um teste de Velocidade ou Intelecto que exige paciência e conhecimento). Ter perícia em operar dispositivos ou abrir fechaduras reduz a dificuldade dessa tarefa.

PROTEGER

Em uma situação de combate, um PJ pode se proteger como sua ação. Ele não faz ataques, mas diminui a dificuldade de todas as suas tarefas de defesa em um passo. Além disso, se um PNJ tentar chegar até ele ou fizer uma ação contra a qual ele está se protegendo, ele pode tentar uma ação de Velocidade (baseada no nível do PNJ) com a dificuldade reduzida em um passo. Sucesso significa que o PNJ teve sua ação impedida neste turno. Isso é útil para bloquear uma entrada, proteger um amigo e assim por diante.

Se um PNJ estiver montando guarda, use o mesmo procedimento, mas, para passar pelo guarda, o PJ deve tentar uma ação de Velocidade com a dificuldade aumentada em um passo. Por exemplo, Diana é uma PNJ humana com um guarda-costas nível 3. O guarda-costas usa sua ação para proteger Diana. Se um PJ quiser atacar Diana, é preciso obter sucesso em uma tarefa de Velocidade de dificuldade 4 para passar

por esse guarda. Se tiver sucesso, ele pode fazer seu ataque normalmente.

SALTAR

Decida a distância você quer saltar. Isso estabelecerá a dificuldade do seu teste de Potência. Para um salto parado, subtraia 4 da distância (em pés ou múltiplos de 0,3 metros) para determinar a dificuldade do salto. Por exemplo, saltar 3 metros (10 pés) tem uma dificuldade igual a 6.

Se você correr por uma distância imediata antes de saltar, isso conta como um recurso e reduz a dificuldade do salto em um passo.

Se você correr por uma distância curta antes de saltar, divida a distância do salto (em pés) por 2 e, então, subtraia 4 para determinar a dificuldade do salto. Devido a estar correndo uma distância imediata (logo, se movendo), você também conta sua corrida como um recurso. Por exemplo, saltar a uma distância de 6 metros (20 pés) começando com uma corrida curta tem dificuldade 5 (20 pés divididos por 2 é igual a 10, menos 4 é igual a 6, menos 1 por correr uma distância imediata). Ser perito em saltar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Para um salto vertical, a distância que você transpõe (em pés) é igual à dificuldade da tarefa de saltar. Se você correr uma distância imediata, conta como um recurso e reduz a dificuldade do salto em um passo.

DISTÂNCIA DO SALTO

Dificuldade	Tipo de Salto			
	Parado	Corrida Imediata*	Corrida Curta*	Vertical*
0	1,2 m (4 pés)	1,5 m (5 pés)	3 m (10 pés)	0 m
1	1,5 m (5 pés)	1,8 m (6 pés)	3,7 m (12 pés)	0,3 m (1 pé)
2	1,8 m (6 pés)	2,1 m (7 pés)	4,3 m (14 pés)	0,6 m (2 pés)
3	2,1 m (7 pés)	2,4 m (8 pés)	4,9 m (16 pés)	0,9 m (3 pés)
4	2,4 m (8 pés)	2,7 m (9 pés)	5,5 m (18 pés)	1,2 m (4 pés)
5	2,7 m (9 pés)	3 m (10 pés)	6,1 m (20 pés)	1,5 m (5 pés)
6	3 m (10 pés)	3,4 m (11 pés)	6,7 m (22 pés)	1,8 m (6 pés)
7	3,4 m (11 pés)	3,7 m (12 pés)	7,3 m (24 pés)	2,1 m (7 pés)
8	3,7 m (12 pés)	4 m (13 pés)	7,9 m (26 pés)	2,4 m (8 pés)
9	4 m (13 pés)	4,3 m (14 pés)	8,5 m (28 pés)	2,7 m (9 pés)
10	4,3 m (14 pés)	4,6 m (15 pés)	9,1 m (30 pés)	3 m (10 pés)

* Se você é treinado em saltar, desça uma linha para determinar sua distância. Se você é especializado em saltar, desça duas linhas para determinar sua distância.

Não há nada de errado com o Mestre simplesmente assumir um nível de dificuldade de um salto sem se preocupar com a distância precisa. As regras aqui são somente para dar orientações a todos.

ESPECIAL: GANHANDO COMPREENSÃO

As vezes Mestres querem manter muitos mistérios em seus jogos e apresentar aos jogadores várias coisas para descobrir. Isso pode ser divertido, e é realista — sempre há algum fator desconhecido em muitas situações que pode pegá-lo de surpresa e causar problema. E problema é bom porque isso faz as coisas mais interessantes. Estes fatores desconhecidos são normalmente mais bem retratados como intromissões do Mestre.

Entretanto, quando um ladrão mestre planeja entrar em um cofre e roubar as joias, ele não entra a menos que tenha certeza. Ele pode saber exatamente quais tipos de alarmes estão conectados à porta ou qual o itinerário que os guardas seguem quando estão em patrulha. Isso não é palpite. O ladrão sabe essas coisas com certeza. Dessa forma, ele monta seu plano de entrada em primeiro lugar. Isso é o que o separa de criminosos desastrados.

Da mesma forma, os PJs são indivíduos competentes — as vezes até especialistas — e tais pessoas podem fazer decisões

e elaborar planos com confiança. Ainda assim os jogadores frequentemente acham isso difícil por duas razões. Primeiro, enquanto seus personagens possam ser vigaristas experientes, os jogadores não são. E segundo, eles possuem entraves pelos fatores desconhecidos mencionados anteriormente.

É por isso que os PJs podem ganhar Compreensões para ajudá-los. Se um personagem está pensando em um plano, fazendo uma pesquisa, juntando informação, fazendo reconhecimento ou patrulhando, ele pode gastar 3 pontos de Intelecto e uma ação para ganhar um pequeno conhecimento especial do Mestre que poderá certamente usar. Compreensões são sempre representadas como absolutas e, uma vez estabelecidas, elas nunca podem ser mudadas, a menos que sejam pela direta e deliberada intervenção dos PJs. Por exemplo, se os PJs ganham uma Compreensão que dando ao guarda do portão uma garrafa de bebida as 10 da noite garantem que ele vai ficar bêbado até a meia noite e eles matam o guarda e um outro fica no seu lugar, a Compreensão fica inválida e tudo que ela

Se não houver Compreensões para serem ganhas em uma situação em particular (ou mais nenhuma Compreensão para ser ganha), o PJ procurando por uma ainda perde pontos de Intelecto.

O custo de ganhar Compreensão não é reduzido por nenhuma Margem que você tenha.

EXEMPLOS DE COMPREENSÕES

- O segurança do chefe da gangue sempre caí no sono após comer bastante.
- O prefeito não vai prestar queixa se ele achar que sua filha está envolvida.
- Deve haver uma sala secreta no centro do andar porque as paredes não se encaixam.
- O guarda no portão não pode ser subornado.
- O capitão da nave especial não vai acreditar em nada que um Narvelian diz.
- O comerciante sabe que ele tem de vender os bens roubados até o fim do dia e ele vai fazer qualquer coisa para isso.
- A rainha está tendo um caso com a fidalga.
- O amuleto mágico afundou no fundo do Valado Garvana no Mar Talvar quando o navio naufragou.
- Os sequestradores estão mantendo o menino o mais longe possível da catedral.
- Orcs odeiam o gosto de erva-doce.
- As defesas do castelo incluem contra-mágicas que negam os efeitos de invisibilidade.
- A ponte vai cair se mais de uma pessoa atravessar ela.
- A juíza sabe quem é o assassino.
- Os dois anéis mágicos vão cancelar um ao outro.
- O sistema de alarme está conectado em cada porta, mas não as janelas do segundo andar.
- Os fugitivos não podem estar a mais de uma hora de distância.
- O embaixador mostra os sinais contados em lendas sobre ser um metamorfo.
- Os anões do antigo forte sempre põem exatamente três armadilhas em suas portas.
- O assistente da general é extremamente leal e nunca vai traí-la.

diz se desfaz. Da mesma forma seria se eles usarem um poder psíquico para fazer o guarda odiar álcool. De qualquer forma, isso só muda porque os PJs mudaram isso intencionalmente. Deste modo, eles sabem com certeza, de forma prévia, que a Compreensão se tornou inválida.

Compreensões nunca são uma solução por si só — elas são meios para um fim. Se todo o ponto de uma aventura for identificar um assassino, os personagens não podem ter uma Compreensão para descobrir a identidade do assassino. Eles poderiam, entretanto, usar Compreensões para ajudá-los. Por exemplo, eles poderiam descobrir que o assassino é canhoto, ou que o contador com certeza não é o assassino.

No fim das contas, o Mestre decide a revelação de cada Compreensão, então não há chance de os PJs conseguirem informação demais (se isso for mesmo possível). Mas os Mestres são muito, muito encorajados a dar uma Compreensão valiosa se os personagens procurarem por uma (ao gastar pontos de Intelecto e uma ação), mesmo se isso precise ser feito na hora. Fazer isso permite aos jogadores produzirem planos inteligentes e se sentir confiantes e — mais importante — competentes.

COMPREENSÕES INSTIGADAS PELO MESTRE

Algumas vezes, o Mestre pode indicar uma Compreensão em potencial a um jogador em uma certa área. Geralmente, isso é algo que o Mestre já colocou antes para este propósito. Após todos os PJs terem explorado uma área e estão prontos para partir, o Mestre poderia dizer “Há uma Compreensão a ser ganha aqui”. Esse tipo de Compreensão não pode ser ganha ao gastar pontos de Intelecto. Sendo assim se o personagem quiser seguir pelo comentário do Mestre, deve gastar 2 XP como se tivesse comprado um **benefício de curto prazo**. Nenhum jogador é obrigado a fazer este gasto.

ESPECIAL: OFÍCIOS, CONSTRUIR E REPARAR

Ofícios é um tópico complicado no Cypher System, porque as mesmas regras que regem a construção de uma lança também cobrem o conserto de uma máquina que possa levá-lo ao hiperespaço. Normalmente, o nível do item determina a dificuldade de criá-lo ou repará-lo, bem como o tempo necessário. Para itens únicos de um mundo ou raça que não seja a sua própria, como um andador tripode Marciano, adicione 5 ao nível do item para determinar a dificuldade de criá-lo ou repará-lo. Se o item for de natureza artística, o Mestre pode aumentar a dificuldade e o tempo necessário. Por exemplo, um banco de madeira simples pode ser pregado em uma hora, mas uma peça bonita e bem-acabada pode levar uma semana ou mais e exigiria perícia por parte do artesão.

Um objeto de nível 0 não requer perícia para ser feito e é facilmente encontrado na maioria dos lugares. Pedras de funda e lenha são itens de nível 0 — produzi-los é uma rotina. Fazer uma tocha de madeira reaproveitada e pano embebido em óleo é simples, por isso é um objeto de nível 1. Fazer uma flecha ou uma lança é bastante comum, mas não é simples, portanto, é um objeto de nível 2.

Se um personagem quiser criar um objeto incomum permanente, ele deve gastar XP. Se falhar na rolagem, nenhum XP é gasto.

MATERIAIS

De forma geral, para criar um dispositivo, é preciso ter materiais equivalentes ao nível e a todos os níveis abaixo dele. Portanto, um dispositivo de nível 5 requer material de nível 5, material de nível 4, material de nível 3, material de nível 2 e material de nível 1 (e, tecnicamente, material de nível 0).

O Mestre e os jogadores podem passar por cima de grande parte dos detalhes de criação, se desejarem. Pode não valer a pena jogar para reunir todos os materiais para fazer um item mundano — mas, por outro lado, pode valer. Fazer uma lança de madeira em uma floresta

As circunstâncias realmente importam. Por exemplo, costurar um vestido a mão pode levar cinco vezes mais tempo, ou até mais, do que usando uma máquina de costura.

Benefício de curto prazo, página 242

DIFICULDADE DE CONSTRUIR E TEMPO

Dificuldade	Construção	Tempo Geral para Construir
0	Algo extremamente simples, como amarrar uma corda ou achar uma pedra de tamanho apropriado	No máximo alguns minutos
1	Uma tocha	Cinco minutos
2	Uma lança, abrigo simples ou mobília	Uma hora
3	Um arco, porta ou roupa básica	Um dia
4	Uma escada, camisa de cota de malha	Um a dois dias
5	Item tecnológico comum (luz elétrica), uma boa joia ou objeto de arte	Uma semana
6	Item tecnológico (um relógio, transmissor), uma joia, objeto de arte ou artesanato elegante e realmente bonito	Um mês
7	Item tecnológico (um computador), uma grande obra de arte	Um ano
8	Item tecnológico (algo extraterrestre)	Muitos anos
9	Item tecnológico (algo extraterrestre)	Muitos anos
10	Item tecnológico (algo extraterrestre)	Muitos anos

não é muito interessante, mas e se os personagens tiverem que fazer uma lança em um deserto sem árvores? Encontrar os escombros de algo feito de madeira ou forçar um PJ a projetar uma lança feita dos ossos de uma grande fera poderiam ser situações interessantes.

TEMPO

O tempo requerido para criar um item depende do Mestre, mas as diretrizes na tabela de construção são um bom ponto de partida. Geralmente, reparar um item leva algo entre metade do tempo de criação e o tempo total de criação, dependendo do item, do aspecto que precisa de reparo e das circunstâncias. Por exemplo, se criar um item leva uma hora, repará-lo leva entre trinta minutos e uma hora.

Às vezes um Mestre permitirá um trabalho urgente se as circunstâncias permitirem. Isso é diferente de usar perícias para reduzir o tempo requerido. Nesse caso, a qualidade do item é afetada. Digamos que um personagem precisa criar uma ferramenta que cortará aço sólido com um laser poderoso (um item de nível 7), mas tem que fazê-lo em um dia. O Mestre pode permitir, mas o dispositivo pode ser extremamente volátil, infligindo dano ao usuário ou pode funcionar apenas uma vez.

PERÍCIAS

O nível da perícia do artesão reduz a dificuldade como de costume em todos os sentidos, exceto para materiais e tempo. Se um PJ treinado em design gráfico quiser fazer uma capa de livro e o Mestre decide que é um “item” de nível 3, será apenas uma tarefa padrão (dificuldade 2), mas isso ainda leva um dia inteiro e exige as ferramentas adequadas. Um ótimo software de manipulação de vídeo poderia servir como um recurso, com a aprovação do Mestre.

Com a aprovação do Mestre (e se fizer sentido), o personagem pode reduzir o tempo ou os materiais necessários em vez da dificuldade. Alguém treinado em fabricar flechas (itens de nível 2) poderia tentar uma tarefa de dificuldade 2 em vez de uma tarefa de dificuldade 1 para criar uma flecha em quinze minutos em vez de uma hora ou poderia criá-la em uma hora usando materiais abaixo do padrão (nível 1). Entretanto, às vezes o Mestre determinará que reduzir o tempo não é possível. Por exemplo, um único humano não poderia fazer uma camisa de cota de malha em uma hora (sem algum tipo de máquina para ajudar).

Possíveis áreas para treinamento do personagem incluem:

O Mestre é livre para determinar que algumas tentativas de criação, construção ou reparo precisam que os personagens tenham um certo nível de perícia, ferramentas adequadas e materiais, e assim por diante.

Ciência da computação	Forjar armas brancas
Eletrônicos	Marcenaria
Engenharia genética	Metalurgia
Engenharia neural	Motores
Fabricar arco/flecha	Química
Fabricar armas de fogo	Trabalho em couro
Forjar armaduras	Vidraria

FALHA

Falhar em um teste significa que o dispositivo não está completo ou consertado. Para continuar a trabalhar nele, o personagem deve juntar mais materiais (geralmente, o material de maior nível necessário) e gastar a quantidade de tempo necessário novamente.

MEXENDO COM COISAS BEM ESTRANHAS

Os personagens podem tentar fazer com que uma cyfra, um artefato ou outro dispositivo faça algo diferente da sua função pretendida. Às vezes, o Mestre vai simplesmente declarar que a tarefa é impossível. Você não pode transformar um frasco de elixir de cura em um comunicador bidirecional. Mas, na maioria das vezes, há uma chance de sucesso.

Dito isso, mexer com coisas bem estranhas não é fácil. Obviamente, a dificuldade varia de situação para situação, mas dificuldades começando em 7 não são desproporcionais. O tempo, ferramentas e treinamento requerido seria similar ao tempo, ferramentas e treinamento necessários para reparar um dispositivo. Se a alteração resultar em um benefício a longo prazo para o personagem — como criar um artefato que ele possa usar — o Mestre deveria exigir que ele gaste XP para fazê-lo.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência (XP) são a moeda pela qual os jogadores ganham benefícios para seus personagens. As formas mais comuns de ganhar XP são através das intromissões do Mestre e pela descoberta de coisas novas e surpreendentes. Às vezes

pontos de experiência são ganhos durante a sessão de jogo e, às vezes, são ganhos entre sessões. Em uma sessão típica, um jogador pode ganhar de 2 a 4 XP, e entre sessões, talvez outros 2 XP (em média). A quantidade exata depende dos eventos da sessão e das descobertas feitas.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A qualquer momento, o Mestre pode introduzir uma complicação inesperada para um personagem. Quando se intromete dessa maneira, ele deve dar a esse personagem 2 XP. Tal jogador, por sua vez, deve dar imediatamente um desses XP para outro jogador e justificar o presente (talvez o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada ou realizou uma ação que salvou uma vida).

Frequentemente, o Mestre se intromete quando um jogador tenta uma ação que, de acordo com as regras, deveria ser um sucesso automático. Contudo, o Mestre é livre para se intrometer em outros momentos. Como regra geral, o Mestre deve se intrometer ao menos uma vez a cada sessão, mas não mais do que uma vez ou duas a cada sessão por personagem.

Sempre que o Mestre se intromete, o jogador pode usar 1 XP para rejeitar a intromissão, embora isso também significa que ele não receba os 2 XP. Se o jogador não tiver XP para gastar, ele não poderá rejeitá-la.

Se um personagem obtiver um 1 em um dado, o Mestre pode se intrometer sem dar ao personagem XP algum.

Exemplo 1: Por meio de perícia e assistência de outro personagem, um PJ de quarto grau reduz a tarefa de escalar um muro de dificuldade 2 para dificuldade 0. Normalmente, ele automaticamente teria sucesso na tarefa, mas o Mestre se intromete e diz “Não, um pedaço do muro em ruínas desmorona, portanto você ainda tem que fazer um teste”. Assim como em qualquer tarefa de dificuldade 2, o número alvo é 6. O PJ tenta o teste normalmente e, devido à intromissão do Mestre, ele recebe 2 XP. Ele imediatamente dá um desses XP para outro jogador.

Exemplo 2: Durante uma luta, um PJ balança seu machado e causa dano em um inimigo com um corte no ombro. O Mestre

Para mais sobre intromissão do Mestre, veja a página 395

Obviamente, coisas estranhas vão variar de cenário para cenário e, algumas vezes, o conceito pode nem se aplicar. Mas muitas vezes, vai haver algo no cenário que é muito estranho, ou muito perigoso para os PJs encararem (ou pelo menos encararem de forma fácil). Einstein pode ter sido extraordinário, mas isso não significa que ele poderia fazer engenharia reversa em um teleportador feito em outra dimensão.

É uma fina linha, mas no fim o Mestre decide o que constitui uma descoberta ao invés de somente algo estranho no decorrer de uma aventura. Normalmente, a diferença é: os PJs interagiram com sucesso e aprenderam algo sobre isso? Se sim, provavelmente é uma descoberta.

Premiações de pontos de experiência por artefatos deveriam normalmente ser dados mesmo se o artefato foi dado aos PJs ao invés de encontrado, porque frequentemente tais presentes são recompensas pelo sucesso.

Normalmente, os PJs vão ganhar cerca de metade do seu total de pontos de experiência ao fazerem descobertas.

se intromete ao dizer que o inimigo se virou assim que o machado o atingiu, arrancando a arma das mãos do personagem e fazendo ela sair quicando pelo chão. O machado para a 3 metros (10 pés) de distância. Devido à intromissão do Mestre, o PJ recebe 2 XP e imediatamente dá um desses XP para outro jogador. Agora o personagem deve lidar com a arma caída, talvez sacando uma arma diferente ou usando seu próximo turno para se atirar atrás do machado.

DESCOBERTA

Mesmo que a intromissão do Mestre seja interessante, o jogo também tem um método mais convencional de distribuir XP entre sessões. Mas isso não tem nada a ver com matar monstros.

Isso é estranho para muitos jogadores. Derrotar oponentes em batalha é a forma principal que você ganha XP em muitos jogos, mas não no Cypher System. O jogo é baseado na premissa de distribuir pontos de experiência aos jogadores pelas coisas que você espera que eles façam em jogo.

Pontos de experiência são a recompensa que eles ganham por apertar o botão — ah, espera, não, isso é para ratos de laboratório. Bem, é o mesmo princípio: dê XP aos jogadores por fazer uma coisa e essa coisa é o que eles farão.

No Cypher System, essa coisa é a descoberta.

exploradores. Isso também pode incluir um novo aspecto significativo de um cenário, como uma organização secreta, uma nova religião e assim por diante.

A descoberta também pode significar achar um novo procedimento ou dispositivo (algo muito grande para ser considerado um equipamento) ou até mesmo uma informação anteriormente desconhecida. Isso poderia incluir uma fonte de poder mágico, um dispositivo de teleporte único ou a cura de uma praga. Todas são descobertas. O elemento em comum é que os PJs descobrem algo que podem compreender e usar.

Por último, dependendo da perspectiva do Mestre e do tipo de campanha que o grupo quer jogar, uma descoberta poderia ser um segredo, uma ideia ética, um ditado ou até mesmo uma verdade.

Artefatos: Quando o grupo ganha um artefato, conceda XP igual ao nível do artefato e divida-os entre os PJs (mínimo de 1 XP para cada personagem). Arredonde para baixo, se necessário. Por exemplo, se quatro PJs descobrem um artefato nível 5, cada um deles recebe 1 XP. Dinheiro, equipamentos padrões e cyfras não valem XP.

Descobertas Variadas: Várias outras descobertas podem conceder 1 XP para cada PJ envolvido.

RECOMPENSAS DO MESTRE

Às vezes, um grupo terá uma aventura que não tem como foco descobrir ou encontrar coisas. Nesse caso, é uma boa ideia o Mestre recompensar com XP pela realização de outras tarefas. Um objetivo ou uma missão normalmente vale de 1 a 4 XP para cada PJ envolvido, dependendo da dificuldade e da duração do trabalho. Como regra geral, uma missão deve valer pelo menos 1 XP por sessão de jogo envolvida em seu cumprimento. Por exemplo, salvar uma família em uma fazenda isolada que é assolada por cultistas invasores pode valer 1 XP para cada personagem. Claro, salvar a família não significa sempre matar os caras maus. Pode significar realocá-los, dialogar com os cultistas ou afugentar os invasores.

Entregar uma mensagem para uma eremita em uma pequena caverna isolada nas montanhas — uma que exija que

DESCOBRINDO COISAS NOVAS

A base de jogo no Cypher System — a resposta à pergunta “O que os personagens fazem nesse jogo?” — é “Descobrir coisas novas”. A descoberta deixa o personagem mais poderoso, porque quase certamente concede uma nova habilidade ou opção, mas também é uma descoberta por si mesma e tem, como resultado, o ganho de XP.

A descoberta também pode incluir encontrar uma nova área significativa, como uma câmara escondida, uma fortaleza secreta, uma terra perdida, um novo planeta ou uma dimensão inexplorada. Dessa forma, os PJs são



os PJs enfrentem condições perigosas e se arrisquem em possíveis ataques de predadores — provavelmente é uma missão que vale 2 XP por personagem. Por outro lado, se os PJs podem teleportar diretamente para a caverna, a missão provavelmente vale apenas 1 XP por personagem. Assim, as recompensas do Mestre são baseadas não apenas na tarefa, mas também nos PJs e suas capacidades.

Contudo, isso não significa que os personagens devam ganhar menos XP se tiverem muitas jogadas de sorte ou inventarem um plano inteligente para superar obstáculos. Ser sortudo ou sagaz não deixa um desafio difícil menos difícil — só significa que os PJs obtêm sucesso mais facilmente.

RECOMPENSAS PARA JOGADORES MOTIVADOS

Os jogadores podem criar suas próprias missões ao estabelecer objetivos para seus personagens. Se obtiverem sucesso, eles ganham XP como se tivessem sido enviados na missão por um PNJ. Por exemplo, se os personagens decidirem por conta própria ajudar a encontrar uma caravana perdida nas montanhas, isso é um objetivo e uma missão.

Às vezes os objetivos dos personagens são mais pessoais. Se um PJ jurou vingar a morte de seu irmão, isso ainda é uma missão. Esses tipos de objetivos que são importantes para o antecedente de um personagem e deviam ser estabelecidos no começo ou perto do começo do jogo. Quando completado, o objetivo de um personagem deve valer pelo menos 1 XP (e talvez até 4 XP) ao PJ. Isso encoraja os jogadores a desenvolver os antecedentes de seus personagens e a construir oportunidades para a ação no futuro. Fazer isso torna o antecedente mais do que apenas um histórico ou peculiaridades — torna-o em algo que pode impulsionar a campanha para a frente.

GASTANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência foram feitos para serem usados. Acumulá-los não é uma boa ideia. Se um jogador acumular mais do que 10 XP em algum momento, o Mestre pode exigir que ele gaste alguns.

Geralmente, pontos de experiência podem ser usados de quatro formas: benefícios imediatos, benefícios de curto prazo, benefícios de longo prazo e avanço de personagem.

PROGREDINDO PARA UM NOVO GRAU

Os graus no Cypher System não são exatamente iguais a níveis em outros jogos de RPG. No Cypher System, ganhar níveis não é o único objetivo ou a única medida dos feitos dos jogadores. Personagens iniciantes (de primeiro grau) já são competentes e existem apenas seis graus. O avanço de personagem tem uma curva de poder, mas que só é vertiginosa o bastante para manter as coisas interessantes. Em outras palavras, ganhar níveis é legal e divertido, mas não é o único caminho para o sucesso ou poder. Se você usar todos os seus XP em benefícios imediatos, de curto e médio prazo, você seria diferente de alguém que usou seus pontos em benefícios de longo prazo, mas não estaria “atrás” desse personagem.

A ideia geral é que a maioria dos personagens usará metade dos seus XP no avanço de grau e benefícios de longo prazo (que serão usados durante o jogo). Alguns grupos podem decidir que os XP ganhos durante um jogo devem ser usados em benefícios imediatos e de curto prazo (uso no jogo) e XP concedidos entre as sessões por descobertas sejam usados no avanço do personagem (uso de longo prazo).

Em última análise, a ideia é fazer dos pontos de experiência ferramentas que jogadores e Mestre podem usar para dar forma a história e para os personagens, não só uma contabilização incômoda.

BENEFÍCIOS IMEDIATOS

A forma mais fácil e direta de um personagem usar XP é refazer qualquer teste no jogo — mesmo um que não tenha sido feito por ele. Isso custa 1 XP

Frequentemente os melhores cenários são aqueles que os jogadores tomam a iniciativa e são mais proativos sobre buscar o objetivo que deram a si mesmos. Independente se quiserem roubar a propriedade de um nobre, começar seu próprio negócio, limpar uma área selvagem para fazer sua casa ou qualquer outra coisa, os jogadores deviam fazer suas próprias aventuras às vezes.

Pontos de experiência não deviam ser um objetivo por si só. Ao invés, eles são uma mecânica de jogo para simular como —através de experiência, tempo, trabalho, estresses e por aí vai — os personagens ficam mais peritos, mais capazes e mais poderosos. Gastar XP para explicar uma mudança nas capacidades de um personagem que ocorreram no decorrer da história, tais como se o PJ fez um novo dispositivo ou aprender uma nova perícia, isso não é desperdício de XP — é para isso que XP serve.

Esse sistema opcional funcionaria melhor para grupos que estão mais habituados a um jogo orientado a progressão de níveis e possam depreciar gastar XP para outras coisas. As expectativas de um jogo no Cypher System não são tão rígidas, mas você pode usar ele desta forma se melhor se adequar ao seu estilo. Para mais informação, veja o Capítulo 10: Regras Opcionais.

A perícia que você escolhe no avanço de personagem pode ser qualquer uma que desejar, como escalar, saltar, persuadir ou esgueirar-se. Você também pode escolher ter conhecimento em certa área de estudo, como história ou geologia. Você pode até escolher uma perícia baseada na habilidade especial do seu personagem. Por exemplo, se o seu personagem pode fazer uma rolagem de Intelecto para acertar um inimigo com força mental, você pode se tornar treinado em usar essa habilidade, tratando sua dificuldade em um passo abaixo do normal.

por teste refeito e o jogador escolhe o melhor resultado. Ele pode continuar a usar XP para refazer mais testes, mas isso rapidamente pode se tornar uma alternativa cara. É uma boa forma de tentar evitar um desastre, mas não é uma boa ideia usar um monte de XP para refazer o teste de uma única ação repetidamente.

Um jogador também pode usar 1 XP para rejeitar uma intromissão do Mestre.

BENEFÍCIOS DE CURTO E MÉDIO PRAZO

Ao usar 2 XP, um personagem pode ganhar uma perícia — ou, mais raramente, uma habilidade — que fornece um benefício de curto prazo. Digamos que uma personagem perceba que os terminais de computador na instalação que está infiltrando são parecidos com aqueles usados pela empresa para a qual já trabalhou. Ela usa 2 XP e diz que tem uma experiência muito grande no uso deles. Como resultado, ela é treinada em operar (e invadir) esses computadores. Isso é como ser treinado em usar computador ou hackear, mas se aplica apenas aos computadores encontrados naquele local específico. A perícia é extremamente útil na instalação, mas não em outro lugar.

Benefícios de médio prazo são normalmente baseados na história. Por exemplo, um personagem pode usar 2 XP enquanto escala pelas montanhas e dizer que tem experiência em escalar em regiões como essa, ou talvez use os XP após estar nas montanhas por um tempo e dizer que pegou o jeito de escalar lá. De qualquer modo, a partir de agora ele é treinado em escalar nessas montanhas. Isso o ajuda agora e em qualquer momento que ele retornar à área, mas ele não é treinado em escalar em todos os lugares.

Esse método permite que um personagem se torne imediatamente treinado em uma perícia por metade do custo normal. (Normalmente, tornar-se treinado em uma perícia custa 4 XP.) Também é uma forma de receber uma perícia nova, mesmo que o PJ já tenha recebido uma perícia nova como um passo para alcançar o próximo grau.

Em casos raros, um Mestre pode permitir que um personagem use 2 XP para receber uma habilidade inteiramente nova — como

um dispositivo, uma habilidade especial ou poder mental especial — por um curto período, normalmente não maior do que pelo decorrer de um enredo. O jogador e o Mestre devem chegar a um acordo sobre uma explicação baseada na história para o benefício. Talvez a habilidade tenha um requisito específico e raro, como uma ferramenta, uma bateria, uma droga ou algum tipo de tratamento. Por exemplo, um personagem com várias melhorias biotecnológicas que queira explorar um lugar submerso e usa 2 XP para criar um dispositivo que lhe permite respirar embaixo d'água. Isso dá a ele a habilidade por um tempo considerável, mas não permanente — o dispositivo pode funcionar só por oito horas. Novamente, a história e a lógica da situação ditam os parâmetros.

BENEFÍCIOS DE LONGO PRAZO

Em muitos aspectos, os benefícios de longo prazo que um personagem recebe por usar XP são um meio de integrar as mecânicas do jogo com a história. Os jogadores podem sistematizar as coisas que acontecem aos seus personagens falando para o Mestre e usando 3 XP. Por exemplo, uma personagem chamada Jéssica passa um bom tempo trabalhando na cozinha de um restaurante que acredita ser propriedade de um homem que trabalha para espiões metamorfos de outro planeta. Durante esse tempo, ela se torna familiarizada com cozinhar. A jogadora de Jéssica fala com o Mestre e diz que gostaria que as experiências tenham um efeito duradouro na personagem. Ela usa 3 XP e recebe uma familiaridade com cozinhar.

Algumas coisas que um PJ pode adquirir como benefício de longo prazo são baseadas na história. No decorrer do jogo, o personagem pode ganhar um amigo (um contato) ou construir uma cabana (um lar). Esses benefícios provavelmente não são resultado do uso de XP. O novo contato vai até o PJ e inicia o relacionamento. A nova casa é dada a ele como uma recompensa por servir a um cliente poderoso ou rico, ou talvez o personagem herde a casa de um parente.

Coisas que afetam habilidades de personagens, como um conhecimento

ou um artefato, são diferentes. Elas provavelmente requerem XP e tempo, dinheiro e assim por diante.

Benefícios de longo prazo podem incluir o seguinte.

Conhecimento: O personagem recebe +1 de bônus para testes que envolvam um tipo de tarefa.

Contato: O personagem ganha um PNJ importante como contato de longo prazo — alguém que ajudará com informação, equipamento, abrigo ou tarefas físicas. O jogador e o Mestre devem desenvolver os detalhes da relação.

Lar: O PJ adquire uma residência de tempo integral. Pode ser um apartamento em uma cidade, uma cabana na selva, uma base em um complexo antigo ou o que se encaixe melhor na situação. Deve ser um lugar seguro onde o PJ pode deixar seus pertences e dormir profundamente de noite. Vários personagens podem combinar seus XP e comprar um lar juntos.

Título ou emprego: O PJ recebe uma posição de importância ou autoridade. Ela pode vir com responsabilidades, prestígio e recompensa, ou pode ser simplesmente um título honorário.

Riqueza: O PJ adquire uma riqueza considerável, quer por meio de ganho inesperado, herança ou como um presente. Pode ser o bastante para comprar um lar ou um título, mas esse não é realmente o ponto. O principal benefício é que o personagem não precisa mais se preocupar com o custo de equipamentos simples, hospedagem, alimentação e assim por diante. Essa riqueza poderia significar um valor definido — talvez 50.000 dólares — ou poderia conferir a habilidade de ignorar custos menores, conforme decidido pelo jogador e pelo Mestre.

Artefato: O PJ cria um artefato que tem um poder que ele escolher. Se o item for muito simples, o Mestre pode pular os detalhes de criação e dizer apenas que, após um tempo, o PJ o criou. Para um item que altere significativamente o jogo — concedendo grandes poderes telepáticos ao personagem ou dando a ele a habilidade de teleportar à vontade — o Mestre pode exigir testes difíceis, um tempo considerável e componentes materiais raros e difíceis de se encontrar.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Progredir para o próximo grau envolve quatro passos. Quando um personagem usou XP em cada um dos quatro passos, ele avança para o próximo grau e recebe todos os benefícios de tipo e foco deste grau. Os quatro passos podem ser adquiridos em qualquer ordem, mas cada um só pode ser adquirido uma vez por grau. Em outras palavras, um PJ deve comprar todos os quatro passos e avançar para o próximo grau antes de poder comprar o mesmo passo novamente.

Aumentar Capacidades: Você recebe 4 pontos novos para adicionar às suas Reservas de estatísticas. Você pode alocar os pontos entre suas Reservas da forma que quiser.

Atingindo a Perfeição: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, de Velocidade ou de Intelecto (a sua escolha).

Esforço Extra: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

Perícias: Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha, exceto de ataque e defesa. Se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos ao invés de um.

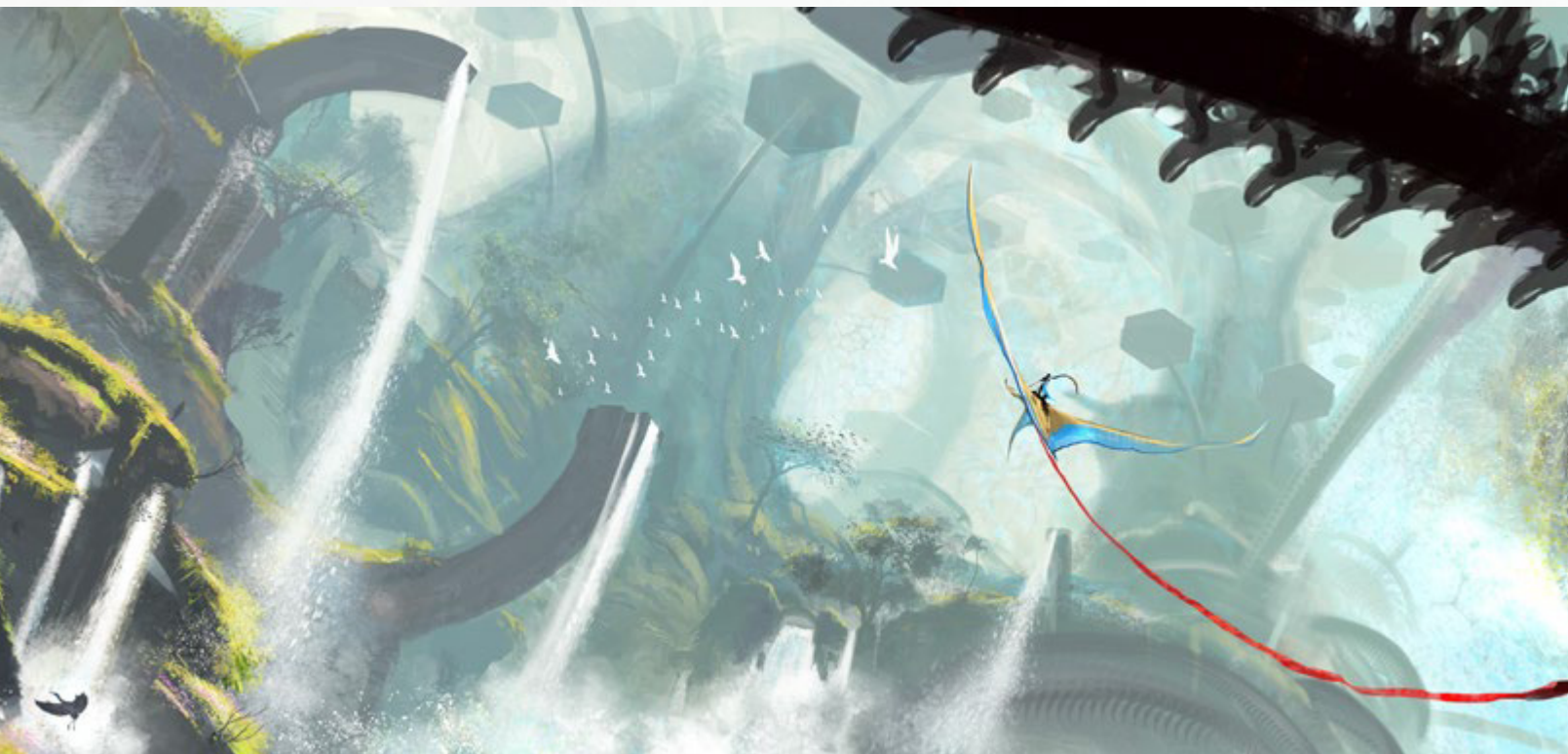
Outras Opções: Os jogadores também podem gastar 4 XP para comprar outras opções especiais. A escolha de uma dessas opções conta como o comprar um dos quatro estágios necessários para avançar para o próximo grau. As outras três precisam ser de outras categorias. As opções especiais são as seguintes:

- Reduzir o custo para usar uma armadura. Esta opção reduz o custo de Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.
- Adicionar 2 aos seus testes de recuperação.

Mestres e jogadores devem trabalhar junto para fazer premiações e gastos de XP se encaixarem na história. Se um PJ fica em uma localização por dois meses para aprender o idioma único dos habitantes, o Mestre recompensa ele com um pouco de XP, que então são imediatamente usados para dar ao personagem a habilidade de entender e falar aquele idioma.



REGRAS OPCIONAIS



Em uma tentativa de manter o jogo relativamente simples, as regras do capítulo anterior são projetadas para serem simples, diretas e fáceis de usar. Entretanto, alguns jogadores e Mestres podem desejar um pouco mais de complexidade, especialmente conforme o jogo prosseguir, a fim de continuar comprometidos e permanecer desafiados. Se você está querendo regras mais robustas ou mais opções para adaptar o jogo, use algumas ou todas as regras opcionais nesta seção.

O Mestre é o árbitro final de quais regras opcionais estão disponíveis no jogo.

TROCAR DANO POR EFEITO

Você pode diminuir a quantidade de dano que você causa em combate em troca de um efeito especial que normalmente é obtido apenas em um teste de resultado 19 ou 20. Para determinar a quantidade de dano que você deve sacrificar de um único ataque, consulte a tabela a seguir e adicione

o nível do inimigo a esse valor para o efeito desejado. Por exemplo, se você quiser debilitar um monstro de nível 5, você terá de sacrificar 12 pontos de dano de um ataque (7 mais 5). O jogador pode esperar ver se acertou antes de decidir se troca o dano por um efeito.

Redução de Dano	Efeito
1	Atrapalhar/Distrair
2	Parte específica do corpo
3	Empurrar
3	Ultrapassar
3	Acertar objeto empunhado
4	Derrubar
7	Desarmar
7	Debilitar
8	Atordoar



Atrapalhar/Distrair: Por uma rodada, a dificuldade das ações do oponente é modificada em um passo em prejuízo a ele.

Parte Específica do Corpo: O atacante acerta um ponto específico no corpo do defensor. O Mestre decide qual efeito especial, se for o caso, surgirá como resultado. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esteja enrolado em seu aliado pode tornar a fuga do aliado mais fácil. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em seu único ponto vulnerável pode ignorar a Armadura dela.

Empurrar: O inimigo é derrubado ou empurrado para trás alguns passos. Na maioria das vezes, isso não faz diferença, mas se a luta ocorrer na beira de um abismo ou próxima de um poço de lava, o efeito pode ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover uma curta distância no final do ataque. Esse efeito é útil para passar por um inimigo que guarde uma porta, por exemplo.

Acertar Objeto Empunhado: Em vez de acertar o inimigo, você acerta o que o inimigo está segurando. Para determinar os resultados, consulte as regras de **atacar objetos** (página 227).

Derrubar: O inimigo é derrubado no chão. Ele pode se levantar no turno dele se quiser.

Desarmar: O inimigo derruba um objeto que esteja segurando.

Debilitar: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tenta são modificadas em um passo em prejuízo dele.

Atordoar: O inimigo perde a próxima ação dele.

DANO DURADOURO

Para uma simulação mais realista de dano, o Mestre pode usar a intromissão do Mestre para indicar que o dano sofrido por um personagem de jogador é “duradouro”. Na maioria das vezes, esse dano é descrito como uma concussão, um osso quebrado,

Atacando objetos, página 227

Dano duradouro ou permanente também pode ser causado por uma doença perversa em particular, o efeito de uma maldição demoníaca, uma escoriação de uma entidade psíquica ou cibernética com uma inteligência divina, ficar no marco zero quando uma bomba explode, e assim por diante

uma ruptura de ligamento ou dano muscular ou tecidual severo. Esse dano não se cura normalmente, portanto os pontos perdidos não podem ser recuperados por meio rolagens de recuperação. Em vez disso, os pontos retornam na taxa de 1 ponto por dia de descanso completo (ou 1 ponto a cada três dias de atividade regular). Até que os pontos sejam restaurados, o dano terá um efeito secundário.

Usar o dano duradouro é particularmente apropriado em casos em que ele seria uma consequência óbvia, como quando um personagem cai de uma grande altura. Também é apropriado para os personagens que já estejam enfraquecidos ou debilitados.

DANO PERMANENTE

Parecido com o dano duradouro, dano permanente é uma situação especial decidida pelo Mestre. O dano permanente nunca se cura normalmente, embora tecnologias extraordinárias e magia possam reparar danos ou repor partes do corpo perdidas. Esse tipo de dano deve ser usado com moderação e apenas em situações especiais.

DANO DURADOURO OU PERMANENTE SUBSTITUINDO A MORTE

O Mestre pode usar o dano duradouro ou permanente em substituição à morte. Em outras palavras, se um PJ chegar a 0 em todas as suas Reservas de estatística, ele normalmente estará morto, mas você

DANO DURADOURO

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Braço quebrado	Braço inutilizado
Potência	Lesão muscular	A dificuldade de todas as tarefas físicas é aumentada em um passo
Potência	Dano ao tecido	A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em dois passos
Potência	Ruptura de ligamento	Move-se pela metade da velocidade; movimento curto não vai além de 7,6 metros; movimento longo não vai além de 15 metros
Velocidade	Perna quebrada	Não se move sem auxílio
Intelecto	Concussão	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumentada em um passo

DANO PERMANENTE

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Amputação de mão ou braço	Autoexplicativo
Velocidade	Permanentemente manco	Move-se pela metade da velocidade; movimento curto não vai além de 7,6 metros; movimento longo não vai além de 15 metros
Velocidade	Amputação de perna	Não se move sem auxílio
Intelecto	Perda de olho	A dificuldade da maioria ou de todas as ações físicas é aumentada em um passo
Intelecto	Dano cerebral	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumentada em um passo
Intelecto	Cegueira	Personagem age como se estivesse sempre na escuridão total
Intelecto	Surdez	Personagem não consegue ouvir

poder dizer que, em vez disso, ele cairá inconsciente e acordará com algum tipo de dano duradouro ou permanente.

MODIFICANDO HABILIDADES NA HORA

Às vezes, um jogador pode usar uma habilidade especial de uma forma que vá além dos seus limites normais. Tais mudanças podem ser feitas na hora. Em alguns casos, simplesmente custa mais pontos para usar a habilidade de uma nova forma. Em outros casos, mais desafios estão envolvidos.

Para qualquer habilidade de Intelecto com um alcance específico, você poderá aumentar o alcance usando mais energia mental. Se usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode mudar o alcance em um passo — ou do curto para o longo, ou do longo para 152 metros (500 pés). Você não pode aumentar o alcance além de 152 metros com o uso de mais pontos. Qualquer habilidade de Intelecto que tenha uma duração (qualquer coisa maior do que uma única ação em uma única rodada) geralmente dura um minuto, dez minutos ou uma hora. Ao usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode aumentar a duração em um passo, portanto pode-se fazer uma habilidade que dure um minuto durar dez minutos. As durações não podem ser aumentadas mais do que um passo.

Um jogador pode fazer um teste especial para modificar o alcance, a área ou outros aspectos de uma habilidade. O teste sempre é modificado pela estatística em que normalmente se baseia. O Mestre estabelece a dificuldade para o teste baseado no passo de modificação. Como em qualquer teste, o jogador pode usar Esforço, perícia e recursos para reduzir a dificuldade. Geralmente, a dificuldade cai em uma das três categorias:

- **Impossível** (modificar uma habilidade para realizar um efeito sem relação alguma com sua descrição ou intenção)
- **Formidável** (modificar uma habilidade para fazer algo parecido com a descrição ou intenção, mas mudando sua natureza)
- **Difícil** (modificar uma habilidade para fazer algo dentro do espírito e ideia geral da habilidade)

Por exemplo, digamos que um adepto que tenha a habilidade **Flutuar** queira modificar seu uso no meio de um encontro. Se ele quiser usá-la para explodir alguém com fogo, será uma tarefa impossível (dificuldade 10) porque o fogo não tem relação alguma com a habilidade.

Se quiser usá-la ofensivamente dentro da descrição geral da habilidade, ele pode tentar fazer um inimigo voar e bater a cabeça no teto. Entretanto, transformar uma habilidade que não seja ofensiva em um ataque muda sua natureza, tornando a tarefa formidável (dificuldade 7).

Se desejar usá-la para fazer um amigo flutuar em vez de si mesmo, isso estará dentro do espírito e da ideia geral da habilidade. Isso é difícil (dificuldade 4), mas razoável.

ESCOLHENDO ROLAR

Às vezes, se um jogador usar pontos em uma ação (por exemplo, empregar Esforço ou ativar uma habilidade), ele pode querer rolar um dado mesmo que não haja chance de falha, porque um resultado igual a 20 reduz o número de pontos que precisarão ser usados. Além disso, em algumas situações, particularmente em combate, um resultado igual a 17 ou mais indica mais dano ou um efeito especial.

Nesses casos, os jogadores podem fazer a rolagem não para determinar se tiveram sucesso, mas para determinar se eles alcançaram muito mais que o sucesso. Entretanto, existe um risco envolvido porque, se obtiverem um 1, resultará em uma **intromissão do Mestre** que não necessariamente significará falha, embora isso seria um uso óbvio da intromissão do Mestre.

AGINDO SOB ATAQUE

Quando um personagem estiver engajado em combate corpo a corpo, fazer qualquer outra coisa além de lutar o tornará mais vulnerável. Isso vale para PJs e PNJs. Se um personagem engajado corpo a corpo fizer uma ação diferente de lutar, cada um dos seus oponentes poderá fazer imediatamente um ataque extra. A única exceção para essa regra é se mover. Se a única ação do personagem for se mover,

Flutuar, página 34

Intromissão do Mestre, página 239

assume-se que ele se moverá de forma lenta e cuidadosamente para escapar da luta, se retirando do combate com segurança.

Por exemplo, Toram está de costas contra uma porta trancada enquanto enfrenta dois guardas. Se ele tentar abrir a porta usando seu terminal de controle, fará uma ação no lugar de lutar e ambos os guardas conseguirão fazer um ataque contra ele.

MODIFICANDO O ALCANCE DAS ARMAS

Se um personagem com uma arma de ataque a distância quiser atacar um inimigo fora do alcance da arma, ele poderá fazer isso, mas a dificuldade do ataque será aumentada em dois passos.

Geralmente, o aumento no alcance não se prolonga infinitamente. Um personagem usando uma arma que tenha um alcance curto só pode tentar atingir um alvo que esteja a uma distância longa. Um personagem usando uma arma que tenha alcance longo pode tentar atingir um alvo a até 61 metros (200 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de dois passos, um alvo a até 152 metros (500 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de quatro passos e um alvo a até 300 metros (1.000 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de seis passos. Armas com alcances que comecem maiores do que o alcance longo devem ser julgadas pelo Mestre.

Ataques com limites rígidos, como o raio de detonação de um explosivo, não podem ser modificados.

EFEITO MAIOR OPCIONAL

Quando uma rolagem de um jogador conceder a ele um efeito maior, em vez de usar o efeito, ele pode escolher rolar um d6 e adicionar o resultado ao teste inicial. Essa opção torna possível obter sucesso em tarefas com números alvo maiores do que 20 sem diminuir a dificuldade.

DISTINÇÕES DE ARMAS

As armas têm apenas algumas distinções — elas são leves, médias ou pesadas e são corpo a corpo ou à distância. Entretanto,

você também pode adicionar as seguintes distinções.

Cortante: Armas com bordas afiadas, como espadas e machados, são armas cortantes. Em um acerto bem-sucedido, elas infligem 1 ponto adicional de dano contra um inimigo sem armadura, mas 1 ponto a menos contra um oponente de armadura. As garras de uma criatura podem ser consideradas armas cortantes.

Perfurante: Armas com ponta, como adagas, lanças e flechas, são armas perfurantes. Quando um atacante, usando uma, rolar 17 ou mais em um ataque bem-sucedido, ele infligirá 1 ponto adicional de dano além de qualquer bônus de dano normalmente concedido por seu resultado. Entretanto, se obtiver um 5 ou menos em um ataque bem-sucedido, ele infligirá 1 ponto a menos de dano como se a arma passasse de raspão ou arranhasse o inimigo. Os dentes pontudos de uma criatura podem ser considerados armas perfurantes.

Esmagadora: Armas de concussão como clavas e martelos são armas esmagadoras, efetivas até mesmo contra inimigos muito bem blindados. Armas esmagadoras ignoram 1 ponto em Armadura, mas infligem 1 ponto a menos de dano contra inimigos sem armadura. Os golpes poderosos dos tentáculos inquietos de uma criatura podem ser considerados armas esmagadoras.

Alcance: Uma arma de alcance é uma arma branca longa, como uma lança longa, um pique ou um chicote, que pode atacar inimigos um pouco mais longe. Alguém com uma arma de alcance pode manter atacantes afastados (a não ser que eles também tenham armas de alcance). Ataques contra alguém com uma arma de alcance são modificados em um passo a favor do defensor. Em certas situações, como lutas de perto, uma arma de alcance pode ser complicada de manejar (a dificuldade de ataque de quem a empunha é aumentada em um passo) ou usar tal arma pode ser impossível. Os ataques de uma criatura muito grande ou com braços longos podem ser considerados armas de alcance.



USANDO MINIATURAS

Alguns jogadores gostam de usar miniaturas, contadores ou outros símbolos para representar seus personagens, particularmente em uma situação no campo de batalha. Miniaturas que mostrem a localização dos PJs, PNJs e características do terreno podem ser auxílios visuais úteis. Elas ajudam as pessoas a ver quem está mais perto da porta, onde está cada inimigo e quem será esmagado se a parte perigosamente frágil do teto desabar.

DISTÂNCIA

Os jogadores que usarem miniaturas frequentemente também usarão um mapa quadriculado para representar a distância. Se você usar um, provavelmente será melhor considerar que cada quadrado de 2,5 centímetros (1 pol) represente cerca de 1,5 metros (5 pés). Simplesmente mova sua miniatura o exato número de quadrados; por exemplo, uma distância curta seria 10 quadrados.

Um mapa quadriculado, entretanto, não é necessário no Cypher System. Uma vez

que a maioria das coisas tem uma das três distâncias possíveis — imediata, curta e longa — isso é tudo com o que você precisa se preocupar. Assim, você poderia cortar três pedaços de cordão: um de 5 cm (2 pol) de comprimento, um de 25 cm (10 pol) de comprimento e um de 51 cm (20 pol) de comprimento. Se alguma coisa tiver alcance imediato, estique o cordão de 5 cm a partir do ponto de origem para ver o quão longe ele vai. Qualquer personagem cuja miniatura esteja a 5 cm de outra miniatura pode fazer um ataque corpo a corpo contra esta miniatura. (Presume-se que o atacante se mova para perto do alvo, portanto, aproxime as miniaturas). Se um personagem quiser se mover a uma distância curta, use o cordão de 25 cm para medir de seu ponto inicial até o destino pretendido. Se o cordão puder alcançar tal distância, ele também poderá. Para alcance longo, qualquer coisa que você possa alcançar com o cordão de 51 cm estará no alcance. Em breve, você vai descobrir que pode medir as distâncias a olho — a precisão não é tão importante.



TAMANHO

Em alguns jogos que usam miniaturas, o tamanho da base da miniatura é importante. No Cypher System, tal precisão não é necessária. Entretanto, certamente ajuda se criaturas maiores tiverem bases maiores, representando que estão ocupando mais espaço.

Falando nisso, Mestres são livres para considerar “grande” qualquer criatura apropriada. Uma criatura apropriada seria provavelmente uma que tenha mais que 3 metros (10 pés) de altura ou 3 metros (10 pés) de largura.

Criaturas grandes não precisarão mover suas miniaturas quando fizerem um ataque corpo a corpo dentro da distância imediata. Elas simplesmente alcançam tal distância.

Os Mestres também podem designar algumas criaturas como “enorme”. Criaturas enormes têm

6 metros (20 pés) de altura ou 6 metros (20 pés) de largura. Para elas, a distância imediata é um cordão de 10 cm (4 pol) de comprimento — ou quatro quadrados em um mapa quadriculado — e elas não precisam se mover para fazer ataques corpo a corpo.

Como regra geral, o número máximo de atacantes contra uma única criatura é o mesmo que o número de miniaturas cujas bases se encaixem ao redor da criatura. Em geral, isso significa que criaturas maiores podem ser atacadas por mais agressores.

JOGO TÁTICO

Quando você usar miniaturas, alguns aspectos do jogo se tornarão mais importantes, incluindo alcance, movimento e efeitos especiais que movam personagens. Se um personagem for empurrado, mova sua miniatura 1 ou 2 quadrados (ou 2,5 cm a 5 cm) para trás, conforme for apropriado.

Isso significa que o terreno também se torna importante. Se um abismo profundo estiver próximo, os jogadores precisam saber exatamente onde ele está em relação às suas miniaturas caso eles tenham a oportunidade de empurrar um inimigo para dentro do abismo (ou tenham que encarar esse mesmo risco). Da mesma forma, coisas para se abrigar, a composição

interior de câmaras e assim por diante se tornam importantes e devem ser representadas junto das miniaturas. Muitas pessoas apreciam jogar esse tipo de jogo em uma superfície apagável ou lavável, para que possam desenhar as características e posicionar as miniaturas corretamente na ação. Rascunhá-las no papel funciona bem, assim como usar livros, lápis ou outras coisas para representar saliências, paredes e assim por diante. E, claro, peças de terreno podem ser usadas para dar mais imersão. Algumas peças são feitas de papel para que sejam baratas.

O campo de visão também se torna mais importante e, se você já tiver cortado um cordão para controlar a distância, também funcionará para esse propósito. Coloque o cordão em qualquer lugar na base do personagem que estiver agindo e estique o cordão em direção ao alvo. Se o cordão puder ser estendido para qualquer parte da base do alvo, o atacante terá aquele campo de visão.

POSSÍVEIS INCONVENIENTES

O lado ruim de usar miniaturas é que o detalhamento exato que elas oferecem às vezes ficam no caminho do controle narrativo do Mestre. Por exemplo, sem miniaturas, ele pode usar a intromissão do Mestre para dizer “Você estava em pé sobre o alçapão quando ele se abriu”. Com miniaturas, um jogador geralmente sabe exatamente onde está parado em um dado momento.

Além disso, psicologicamente, miniaturas parecem encorajar o combate. Se você colocar uma miniatura na mesa de jogo representando uma nova criatura que os PJs encontraram, alguns jogadores assumirão que precisam entrar em combate tático com ela em vez de conversar, se esgueirar por ela ou tentar algum outro curso de ação.

REGRAS OPCIONAIS DE XP

Geralmente, os jogadores recebem pontos de experiência ao fazer descobertas ou por meio das recompensas do Mestre. Como uma alternativa a esse sistema, os jogadores podem sugerir que outros jogadores recebam XP. O Mestre pede

indicações ao final de uma aventura e os jogadores discutem quem fez o que, quem teve as melhores ideias, quem lidou bem com uma situação em particular e assim por diante. Cada personagem ainda recebe XP, mas os jogadores decidem o quanto cada um recebe.

Outra opção é o Mestre oferecer XP ao grupo entre as sessões e deixá-los dividir entre si como sentirem que seja justo. Esse método pode ser usado com XP recebido por descoberta ou por meio das recompensas do Mestre.

Por último, o grupo pode decidir que os pontos de experiência recebidos de diferentes formas sejam usados de diferentes modos. Um método é declarar que os XP recebidos através da intromissão do Mestre estejam disponíveis apenas para usos imediatos, de curto e longo prazo, enquanto os concedidos entre as sessões sejam usados para o avanço nos níveis. A vantagem para essa opção é que todos os personagens avançam pelos seis graus mais ou menos no mesmo ritmo — uma questão importante para alguns jogadores. Naturalmente, um bom Mestre pode chegar a esse resultado por conta própria ao distribuir recompensas cuidadosamente e muitos grupos descobrirão, enquanto jogam, que a igualdade no avanço não é uma questão importante no Cypher System, sendo que as pessoas devem jogar o jogo na forma que quiserem.

CONSEGUINDO XP ADIANTADO

Ao introduzir uma complicação de história baseada nos antecedentes do seu personagem, um jogador pode começar o jogo com uma quantidade significativa de XP (e pode usá-los imediatamente se desejar, até mesmo para adquirir níveis). O Mestre tem a palavra final sobre essa opção, que só deve ser usada em grupos que não insistam que todos os personagens tenham exatamente os mesmos níveis de poder. Esse conceito baseado na história permite que um jogador crie exatamente o personagem que deseja desde o princípio, com o custo de construção sendo uma complicação narrativa para si mesmo.

Por exemplo, uma jogadora pode querer começar o jogo com um companheiro robótico ou uma arma de raio. De acordo

com as regras normais, essas opções não estão disponíveis para um jogador iniciante, mas ela pode encontrá-los ou fazê-los em determinado momento (e talvez após usar XP). Com a regra opcional, a personagem recebe um adiantamento em XP que pode ser usado para “comprar” o autômato ou a arma, mas em troca, ela tem uma inaptidão com todas as interações com PNJ.

Em outro exemplo, digamos que um jogador não queira começar jogando com um novo e jovem personagem — ele quer jogar com alguém que seja mais velho e mais experiente. Embora o Cypher System não assume que todos os personagens iniciantes sejam jovens recrutas novatos, para o jogador não soa exatamente como um personagem de primeiro grau. Portanto, ele vem com um inconveniente significativo, como um vício grave em uma droga cara, em troca de um adiantamento em XP que lhe permita começar no segundo grau, com todos os benefícios de um personagem de segundo grau.

As seguintes complicações de história valem um adiantamento de 4 a 6 XP:

- As pessoas acham o personagem extremamente antipático. Não importa o que ele diga ou faça, criaturas e animais inteligentes o acham desagradável. Qualquer tentativa de interagir com criaturas é tratada como se fosse um passo mais difícil do que o normal. Além disso, o Mestre deve sempre partir do pressuposto de que todas as pessoas tratam o personagem com aversão e desdém como padrão.
- O personagem tem uma perna machucada. Ela falha de vez em quando (pelo menos uma vez por aventura e geralmente uma vez por sessão) e, quando isso acontece, a dificuldade de todas as tarefas de Velocidade é aumentada em um passo para ele.
- O personagem tem uma inaptidão em uma tarefa significativa, como ataque, defesa, movimento ou algo dessa natureza. Como resultado, a dificuldade de tais tarefas é aumentada em um passo para ele.
- O personagem tem uma condição debilitante ocasionalmente, como um problema nas costas, alcoolismo,

distúrbios alimentares e assim por diante. Esse problema resulta em uma penalidade significativa uma vez por sessão.

- O personagem é procurado pela justiça e deve ser discreto. Isso pode causar complicações baseadas na história, no lugar de mecânicas, mas pode tornar a vida difícil para ele às vezes.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que frequentemente está em perigo. Novamente, essa não é uma questão mecânica, mas uma que afeta a forma como se interpreta o personagem. Às vezes, ele terá que parar o que está fazendo para ajudar a pessoa a sair de uma enrascada. Em outros momentos, a vida da pessoa poderá estar realmente ameaçada, obrigando o PJ a agir.



- O personagem deve realizar uma ação regular para manter suas habilidades. Por exemplo, a cada manhã, deve “comungar” com um “deus” ultrapoderoso e artificialmente inteligente que concede seus poderes. Se essa comunhão for perturbada ou atrapalhada, ou se a transmissão for quebrada ou bloqueada, o PJ não terá acesso a seus poderes neste dia.
- O personagem deve ter um item específico para ser capaz de usar suas habilidades. Por exemplo, ele precisa de uma célula de energia, um cristal de concentração ou outro objeto que possa ser perdido, roubado ou destruído. Talvez, como uma célula de energia, ele precise ser substituído ou recarregado de tempos em tempos.

As seguintes complicações de história valem um adiantamento de 12 a 20 XP:

- O personagem é procurado pela justiça e é perseguido ativamente por vários PNJs. Não é apenas uma questão de se esconder quando estiver na cidade. Em vez disso, os PNJs aparecerão nos piores momentos possíveis e tentarão capturar ou matar o personagem.
- O personagem tem um problema que faz com que a dificuldade de todas as tarefas envolvendo combate ou interação com PNJs seja aumentada em um passo.
- O personagem tem uma condição verdadeiramente debilitante como cegueira, surdez, ser aleijado, vício grave em drogas e assim por diante.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que (por algumas questões vitais) deve acompanhá-lo por, pelo menos, 75% do tempo. Ele irá gastar muitas ações protegendo essa pessoa em vez de fazer o que preferia estar fazendo.
- As habilidades do personagem dependem de uma droga rara que é difícil de obter. Sem uma dose regular dessa substância, ele estará praticamente impotente.
- O personagem passou por experimentos quando era uma criança pequena, o que deu a ele poderes e habilidades. Agora, para receber quaisquer novas habilidades, deve encontrar

Erbes

o pesquisador original e replicar o processo. Essa é uma grande missão e pode resultar em um longo atraso no avanço do personagem (dê a ele um aumento em poder no começo do jogo, mas depois, nenhum aumento por um longo tempo).

PERSONALIZAÇÃO ADICIONAL DE PERSONAGENS

A criação de personagens no Cypher System é designada para ser simples rápida. Entretanto, também é designada para dar aos jogadores os personagens que queiram jogar. Opções para modificar tipos com traços, escolher novas habilidades de grau para seu foco e criar descritores podem ser encontrados em seus respectivos capítulos. Mas, as vezes, os jogadores querem mais do que as opções normais. Para eles, alguns ajustes e modificações são necessários.

PERÍCIAS PELO ANTECEDENTE

O antecedente de um guerreiro diz que ele trabalhou em uma forja quando muito jovem, mas não tem como um guerreiro começar com uma perícia de forjar armas (ele pode pegar esta perícia conforme progrida). Ele deveria começar com essa perícia? Essa questão tem quatro potenciais respostas.

1. *Não.* Ele pode saber o básico para a tarefa. Entretanto, uma perícia não representa uma simples familiaridade, mas um treinamento extensivo, experiência ou talento. Nem todo mundo que trabalha em um restaurante é um chef.

2. *Claro.* No escopo das coisas, forjar armas vai quebrar o jogo ou fazer o personagem não jogável? É injusto com os outros jogadores? Provavelmente não. Para esse caso, dê a todos os personagens uma perícia de antecedente. Exija que isso se encaixe no antecedente do personagem e não tenha muitas aplicações direta na aventura. Por exemplo, um PJ pode ter cozinhar, tratos com animais, filosofia, ou trabalho em madeira, mas não escalar, esgueirar, ou nada similar, e com certeza nenhuma perícia de ataque ou defesa.

3. *Sim.* Use as regras opcionais para dar

pontos de experiência adiantados, onde o personagem pega uma complicação na história em troca de receber 4 XP para comprar a nova perícia.

4. *Sim.* Permita ao jogador ter um débito em XP. O personagem começa com a perícia desejada, mas antes que ele possa ganhar quaisquer um dos quatro benefícios necessários para avançar para o próximo grau, ele deve pagar seu débito. Provavelmente é imprudente permitir que um personagem comece com um débito maior que 4 XP.

TROCANDO HABILIDADES

As vezes um jogador quer ser um adepto, mas também quer usar armadura sem uma penalidade. Um traço de combate poderia oferecer isso, mas talvez o jogador queria só está habilidade. Para fazer a armadura mais fácil de usar, você pode usar a regra que permite um personagem comprar uma habilidade ao invés de um dos outros quatro benefícios (normalmente uma nova perícia).

Mas há outras opções também. Em uma base caso a caso, você pode pegar uma habilidade de um tipo (ou foco) e deixar ela disponível para outro tipo do mesmo grau (ou talvez um grau maior).

Se você quiser uma alternativa mais “balanceada”, peça que o personagem sacrifique algo para ganhar algo. Se um adepto quiser uma habilidade de explorador, ele tem de desistir de algum aspecto de ser um adepto. Talvez ele possa usar armadura com a habilidade Hável em Armadura, mas ele tem de desistir de seu conhecimento mágico, ou ele pode usar cyfras somente como um explorador, e por aí vai.

Isso funciona melhor para habilidades que não variam. Mas e quanto a outras habilidades de grau? Às vezes, um jogador pode querer somente uma habilidade de outro tipo. Por exemplo, um guerreiro quer usar uma habilidade em particular de um orador como sua habilidade especial para aquele grau. Isso provavelmente está ok, mas novamente, deveria ser feito numa base caso a caso e muito raramente. E ainda é viável pedir ao jogador que desista de algo. Por exemplo, se um guerreiro quiser uma habilidade de orador de

Conseguindo XP adiantado, página 251

segundo grau, ele deveria desistir de uma de suas opções habilidades de segundo grau permanentemente. Ou melhor, ele deveria esperar e pegar a habilidade de orador no terceiro grau.

MODIFICANDO HABILIDADES

Personagens podem gastar pontos adicionas ou fazer uma rolagem especial para fazer uma habilidade funcionar além dos limites de seus parâmetros normais. Isso é chamado de modificando uma habilidade e funciona na hora que fizer.

Mas e se um jogador quiser modificar uma habilidade permanentemente? E se uma personagem com **Move-se Como um Gato** quer que sua habilidade de quarto grau Golpe Rápido atordoe os inimigos ao invés de deixá-los confusos? Considere as seguintes questões.

A habilidade modificada é mais poderosa? Em nosso exemplo, ela é, porque inimigos atordoados perdem sua próxima ação, enquanto inimigos confusos simplesmente recebem uma penalidade nas ações. Se a resposta for sim, um preço permanente deve ser pago pela modificação. Em primeiro lugar, aumentar o custo em pontos (se houver) em pelo menos 50 por cento.

De outra forma, peça que um nível de Esforço seja usado com a habilidade. Se não houver custo — se a habilidade está sempre ativa, por exemplo — dê uma duração (talvez uma hora) e um custo em pontos. Normalmente o custo em pontos pode ser o grau + 1.

A habilidade modificada é menos poderosa? Se sim, reduza o custo em pontos da habilidade em pelo menos 50 por cento. Se a habilidade não tiver custo para reduzir, considere dar ao personagem uma perícia extra.

A habilidade modificada é quase igual? Pode dizer então que são equivalentes.

As vezes um jogador quer ter uma habilidade inteiramente nova — não uma de outro tipo ou foco, e não somente uma modificação em uma habilidade existente. Neste caso, o jogador e o Mestre devem tratar os detalhes juntos, baseando o nível de poder da nova habilidade no qual ela está substituindo. Isso é complicado, é claro, mas os valores básicos — dano, custo em pontos, e por aí vai — podem ser transferidos, se possível, e aspectos menores como alcance e duração devem ser somente colocados na nova habilidade ao invés de ficar considerando um “balanceamento”.

MUDANDO DESCRITORES E FOCO APÓS A CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Conforme o decorrer da campanha, é possível que um jogador queira trocar o descritor ou foco que escolheu ao criar o personagem.

É melhor se estas mudanças ocorram de forma natural ao invés de serem forçadas. Em outras palavras, o descritor de um personagem muda porque algo aconteceu no jogo para mudá-lo, ou seu foco mudou porque uma nova oportunidade surgiu no decorrer do jogo (não faça isso se o jogador quiser mudar somente para ter uma variedade ou ficar mais poderoso na situação atual. Nesses casos, ele deveria fazer um novo personagem).

Mudar um descritor é fácil e apropriado. Por exemplo, no decorrer do jogo, o pai de um guerreiro Forte é morto por um terrível vilão. O guerreiro é agora preenchido pela vingança. Esse evento na história poderia facilmente justificar a mudança de descritor do guerreiro para Vingativo ou Determinado. Se ele virar uma pessoa terrível por causa disso, ele poderia pegar o descritor Desonroso. Da mesma forma, um adepto Erudito que caia em um tanque de ácido, pode ficar Horrroso ou Louco.

É claro que estes personagens perdem o antigo descritor e quaisquer benéficos

*Move-se Como um Gato,
página 171*



Assim como tudo, trocar descritores e foco devem ser trabalhados entre o jogador e o Mestre. A melhor experiência de jogo vem da boa comunicação.



deles, mas isso pode ser uma parte da história também. Um guerreiro Forte que agora é um guerreiro Vingativo parou de se exercitar e forçar os limites físicos de seu corpo. Ele ainda pode ser forte, mas não é esta característica que o define — ele não é tão forte quanto já foi. Ele ficou vingativo no lugar disso. Da mesma forma, um adepto Erudito esqueceu alguns de seus conhecimentos e perdeu seu foco nessa busca devido ao acidente que o deixou Horrroso.

Não há um limite de vezes que um personagem pode mudar seu descritor. Por exemplo, se o guerreiro acima mencionado conquistar sua vingança, ele pode voltar a ser forte — desde que se encaixe na história.

Trocar um foco é um pouco complicado, e a razão na história é provavelmente mais estranha. Como um explorador que Carrega uma Aljava se torna um explorador que Possui um Halo de Fogo? A mudança pode envolver tempo para treinar e um razão na história. Talvez o explorador treinou no monastério que encontrou nas colinas onde são especializados em “magias de fogo”, ou talvez ele descobriu algum

dispositivo relacionado a fogo. Talvez ele foi raptado por forças estranhas e banhado em energias esquisitas. Quase tudo é possível. Você só tem de trabalhar nisso um pouco.

Mudanças de foco só devem ocorrer quando um personagem alcança um novo grau, e provavelmente não deviam ser permitidas mais de uma vez por personagem.

Mecanicamente, o novo foco não “sobrescreve” o antigo foco da forma que um descritor substitui o antigo descritor. Ao invés disso, as habilidades do antigo foco permanecem e, no novo grau, o personagem ganha uma habilidade do novo foco, mas a habilidade vem de um grau menor do que o que acabou de obter. Por exemplo, se nosso explorador que Carrega uma Aljava vira um que Possui um Halo de Fogo no terceiro grau, ele mantém suas habilidades de primeiro e segundo grau de carregar uma aljava e para a terceira habilidade, ele escolhe entre uma habilidade de primeiro ou segundo grau de Possui um Halo de Fogo (provavelmente a habilidade de primeiro grau, por que faz mais sentido). Quando alcançar o quarto grau, ele escolhe das três primeiras

habilidades de Possui um Halo de Fogo (embora que, obviamente, não pode escolher uma que já pegou). O personagem sempre escolhe novas habilidades de graus menores do que possui com seu novo foco. Isso significa que a única forma de conseguir uma habilidade de sexto grau de um foco é começar com aquele foco.

Um personagem não pode escolher habilidades de seu antigo foco. Uma vez feita a troca, não tem mais volta.

GRAUS ACIMA DO SEXTO

Vai ser precisa uma boa e longa campanha para deixar os personagens no sexto grau. Mas e se você quiser continuar jogando com este personagem após aquele ponto? Não há sétimo grau. Nem os tipos ou focos de personagens vão além do sexto.

Entretanto, você pode simular um avanço continuado de forma fácil. Permita aos personagens continuarem a pagar por benefícios de personagens (4 XP cada) como o normal, com as seguintes ressalvas:

- Não permita aos personagens aumentar seu Esforço acima de 6. Ao invés disso, deixe-os escolher outra perícia ou uma habilidade alternativa, como adicionar 2 a suas rolagens de recuperação, reduzir o custo de usar armadura ou selecionar um novo tipo de habilidade.
- Não permita a um personagem ter uma Margem maior que 6 em qualquer estatística.
- Quando um personagem ganha quatro benefícios, ele normalmente ganha um novo grau. No lugar, permite-o escolher qualquer habilidade (de qualquer grau) das opções de **customizando habilidades de foco**.

*Customizando foco,
página 99*



É provável que o jogo se torne menos satisfatório após passar um tempo em graus acima do sexto. Personagens de sexto grau já são lendários em suas proezas. Aqueles que ficarem ainda mais poderosos não vão achar a maioria das situações desafiadores.

PARTE 3

GÊNEROS



Capítulo 11: FANTASIA	258
Capítulo 12: MODERNO	266
Capítulo 13: FICÇÃO CIENTÍFICA	272
Capítulo 14: HORROR	280
Capítulo 15: SUPER-HERÓIS	288

FANTASIA



Elfo, página 265

Anão, página 265

Orc, página 333

Para nossos propósitos aqui, fantasia é qualquer gênero que tenha magia, ou algo tão inexplicável que poderia ser mágica. O padrão básico desse tipo é a fantasia tolkieniana, também conhecida como fantasia do segundo mundo, porque inclui um mundo completamente novo, não o nosso. Grandes épicos de fantasia como aqueles escritos por J. R. R. Tolkien (daí o nome), C. S. Lewis, George R. R. Martin, Stephen R. Donaldson, David Eddings, Ursula K. LeGuin e outros são indicativos desse gênero. Geralmente envolve espadas, feitiçaria, raças não humanas (como **elfos**, **anões** e **orcs**) e lutas épicas.

É claro que a fantasia também pode envolver o mundo moderno, com criaturas de mitos e feiticeiros habitando entre nós. Pode envolver tradições míticas de qualquer número de culturas (elfos, anões e afins, geralmente sendo decididamente europeu) ou ter pouca semelhança com qualquer coisa na Terra, passado ou presente. Pode até envolver alguns dos

aspectos da ficção científica, com naves espaciais e armas laser em meio a magia e espadas (isso é muitas vezes chamado de fantasia científica).

A fantasia também pode ser definida pela quantidade de elementos de fantasia dentro dela. Uma fantasia do segundo mundo repleta de magos, fantasmas, dragões, maldições e deuses é chamada de alta fantasia. Fantasia com uma base mais firme na realidade como a conhecemos em nosso mundo é baixa fantasia (na verdade, a baixa fantasia geralmente ocorre em nosso mundo, ou no passado distante de nosso mundo, como as histórias de Conan). Nenhum elemento isolado indica concretamente que uma determinada fantasia é alta ou baixa. É a prevalência desses elementos.

O ponto é que existem muitos tipos de fantasia.



CRIANDO UM CENÁRIO DE FANTASIA

Existem muitos cenários de fantasia — tantos cenários de jogo de RPG de fantasia — por aí que não precisamos nos aprofundar muito nesse tópico. Se você está lendo isso, você provavelmente jogou um RPG de fantasia. Dito isto, aqui estão algumas coisas para manter em mente.

Alta fantasia padrão precisa de caras maus em grande número. Isso não significa que as histórias sempre precisam ser sobre lutar, mas sim que há sempre uma ameaça para lidar com isso e a ameaça é sempre de algum mal terrível.

Os jogadores precisam entender as regras do cenário, pelo menos um pouco — não as regras do Cypher System, mas as regras da magia e os elementos fantásticos do cenário. Fadas são reais ou superstições? Os mortos podem ser trazidos de volta à vida? Os deuses são reais? Existe algum limite para o que um

mago poderoso pode fazer? Esses são os tipos de perguntas que os jogadores precisam de respostas para entender o mundo em que os personagens vivem.

Gaste pelo menos um pouco de tempo delineando os parâmetros dos elementos de fantasia do mundo. Quem é o mago mais poderoso? Onde alguém vai para encontrar o artefato mais poderoso? Onde o dragão mais temível habita?

Como as pessoas normais se encaixam? Quem mora nas pequenas aldeias em que os PJs irão e como eles percebem o mundo deles?

CONDUZINDO UM JOGO DE FANTASIA

Conduzir um jogo de fantasia significa gerenciar muita magia, incluindo itens mágicos e criaturas místicas. Em uma alta fantasia padrão, você pode querer que os PJs descubram artefatos mágicos, como espadas (que normalmente aumentam



o dano ou um recurso para ataques), varinhas (que geralmente contêm um poder dramático com um pequeno número de usos) ou anéis (que geralmente têm um poder sempre ativo que funciona como uma perícia ou recurso grátis). Além disso, tenha em mente o seguinte:

O cenário padrão de alta fantasia é heroico. Ou seja, bravos heróis enfrentam dificuldades esmagadoras e vencem no final. O bem e o mal são geralmente bem definidos. Orcs e demônios são maus e heróis são bons.

Baixa fantasia tende a lidar com protagonistas que lutam contra um mundo sombrio. Em vez de lutar para derrotar o lorde malvado em uma busca épica, os personagens de baixa fantasia podem estar simplesmente tentando ganhar

moedas suficientes para pagar o jantar. Baixa fantasia é frequentemente sobre sobrevivência. As pessoas frequentemente usam palavras como “sombrias” e “desafiantes” para descrever tais histórias.

A alta fantasia padrão, provavelmente mais do que qualquer outro gênero, abrange o conceito de zé ninguém humilde que se eleva a grande estatura e poder. “Zero à heróis” é a frase usada às vezes. No Cypher System, isso provavelmente significa diminuir um pouco o poder dos PJs nos níveis mais baixos ou aumentá-los em níveis mais altos. O primeiro é complicado, mas o segundo pode vir de um aumento nas oportunidades de aprender novas perícias (incluindo perícias de ataque e defesa) a partir do grau 4.

Tipo, página 22

Traço, página 54

TIPOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FANTASIA

Função	Tipo
Guerreiro	Guerreiro
Cavaleiro	Guerreiro
Ranger	Explorador
Bárbaro	Explorador com traço de combate
Ladrão	Explorador com traço de furtividade
Mago	Adepto
Clérigo	Orador com traço de magia
Druída	Explorado com traço de magia
Guerreiro mago	Guerreiro com traço de magia
Bardo	Orador

FOCOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FANTASIA

Foco, página 98

Arremessa Com Precisão	Drena Poder	Move-se Como um Gato
Mortal	Empunha Duas Armas	Não Precisa de Armas
Assassina	Entretém	Nunca Desiste
Brilha Com Radiância	Especializou-se em Armamento	Pastoreia Espíritos
Caça Com Grande Perícia	Especializou-se em Defesa	Posiciona-se Como um Bastião
Caça Não Humanos	Especializou-se em Exames	Possui um Halo de Fogo
Caça Renegados	Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo	Procura Problemas
Canaliza Bênçãos Divinas	Existe Parcialmente Fora de Fase	Realiza Feitos de Força
Carrega uma Aljava	Explora Lugares Obscuros	Realiza Milagres
Cavalga a Eletricidade	Fala pela Terra	Reside na Pedra
Comanda Poderes Mentais	Faz Justiça	Separa a Mente do Corpo
Conciliasse Com os Mortos	Foca na Mente Sobre a Matéria	Trabalha nos Becos
Conjura Magias	Infiltra	Uiva ao Luar
Constrói Robôs	Lidera	Vê Além
Controla Bestas	Luta Com Fanfarra	Veste uma Camada de Gelo
Cria Ilusões	Luta Sujo	Viaja Através do Tempo
Cria Objetos Únicos	Mata Monstros	Vive na Região Selvagem
Defende os Fracos		
Desperta Sonhos		

CRIATURAS E PNJs SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FANTASIA

Criaturas, página 296

PNJs, página 356

Anjo caído	Esqueleto	Mago, poderoso
Assassino	Estátua animada	Ocultista
Bandido	Fantasma	Ogro
Bruxa	Gigante	Orc
Carniçal	Gigante, aranha	Quimera
Demônio	Gigante, cobra	Semideus
Diabo	Gigante, rato	Soldado Mecânico
Djinni	Goblin	Sonho lívido
Dragão	Golem	Vampiro
Elemental	Guarda	Wendigo
Elfo sombrio	Lobisomem	Zumbi

OUTRAS CRIATURAS E PNJs PARA UM JOGO DE FANTASIA

Cão: nível 2, percepção como nível 3

Cão de guarda: nível 3, ataques e percepção como nível 4

Cavalo: nível 3; move-se uma longa distância a cada rodada

Cavalo de guerra: nível 4; move-se uma longa distância a cada rodada

Falcão: nível 2; voa uma longa distância a cada rodada

Lobo: nível 3, percepção como nível 4

Morcego: nível 1

Rato: nível 1

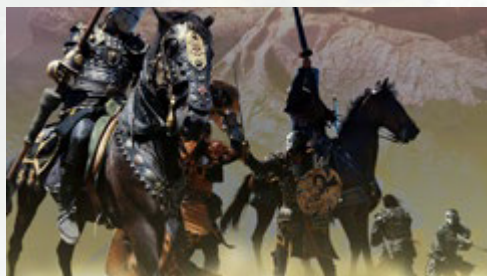
Víbora: nível 2; picada inflige 3 pontos de dano em Velocidade (ignora Armadura)

Aldeão: nível 1

Comerciante: nível 2, tarefas de pechincha e avaliação como nível 3

Fazendeiro: nível 2, trato de animais como nível 3; vitalidade 8

Ferreiro: nível 2, trabalho em metal como nível 4; vitalidade 8



EQUIPAMENTO DE FANTASIA ADICIONAL

Em um cenário de fantasia, os itens a seguir (e qualquer outra coisa apropriada ao cenário) geralmente estão disponíveis.

ITENS BARATOS

Armas	Notas
Clava de madeira	Arma leve
Faca (enferrujada e desgastada)	Arma leve (não dura muito)
Flechas (12)	
Virotes de besta (12)	

Outros itens	Notas
Ração básica (1 dia)	
Saco de couro	
Tocha (3)	
Vela	

ITENS DE PREÇO MODERADO

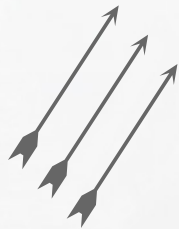
Armas	Notas
Adaga	Arma leve
Espada (abaixo do padrão)	Arma média (não dura muito)
Faca de arremesso	Arma leve, alcance curto
Machado de mão	Arma leve
Zarabatana	Arma leve, alcance imediato

Armaduras	Notas
Couros e peles	Armadura leve
Gibão de pele	Armadura leve

Outros itens	Notas
Ampulheta	
Berrante	
Corda	Náilon, 15 metros (50 pés)
Espigões e martelo	10 espigões
Lanterna	
Mochila	
Pé de cabra	
Saco de dormir	
Tenda	

ITENS CAROS

Armas	Notas
Arco	Arma média, alcance longo
Besta leve	Arma média, alcance longo
Bordão	Arma média (requer 2 mãos)
Cutelo	Arma média
Espada	Arma média
Machado de batalha	Arma média



Armaduras	Notas
Brigandina	Armadura média
Cota de malha	Armadura média
Peitoral	Armadura média

Outros itens	Notas
--------------	-------

Bolsa de ferramentas leves
Bolsa de ferramentas pesadas

ITENS MUITO CAROS

Armas	Notas
Besta pesada	Arma pesada, alcance longo
Espada (adornada)	Arma pesada
Espada larga	Arma pesada

Armaduras	Notas
Armadura de Placas Completa	Armadura pesada
Peitoral anão	Armadura média, restrições como armadura leve

Outros itens	Notas
Kit de cura	Recurso para tarefas de cura
Kit de disfarce	Recurso para tarefas de disfarce
Luneta	Recurso para tarefas de percepção

ITENS EXORBITANTES

Armaduras	Notas
Cota de malha elfica	Armadura média, restrições como sem armadura

Outros itens	Notas
Veleiro (pequeno)	



ARTEFATOS DE FANTASIA

De muitas maneiras, fantasia é o gênero para artefatos. Todos os itens mágicos — varinhas que atiram raios, tapetes mágicos, espadas cantantes, anéis que tornam o usuário invisível e assim por diante — são artefatos. Abaixo estão alguns exemplos de artefatos para dar um modelo para os Mestres seguirem. Aqueles que conduzem uma campanha de fantasia provavelmente vão querer criar muitos artefatos mágicos.

ANEL DO VOO DO DRAGÃO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um anel verde de ferro que se parece como um dragão enrolado no dedo

Efeito: Quando o usuário ativa o anel, as asas de dragão se desenrolam de suas costas e, por um minuto, ele pode voar até um alcance longo. O anel não confere a capacidade de pairar ou fazer ajustes finos durante o voo.

Esgotamento: 1 em 1d10

ARMA ESFOLADORA DE ALMA

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma arma de qualquer tipo, com runas brilhantes gravadas denotando esfolamento de alma

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do mesmo tipo. O usuário pode usar uma ação para ativar sua magia esfoladora de alma por um minuto. Durante esse tempo, se a arma conseguir um acerto, ela inflige dano normal mais 3 pontos adicionais de dano de Intelecto em todas as criaturas que possuem almas (exceto autômatos, mortos-vivos estúpidos ou similares).

Esgotamento: 1 em 1d100

LIVRO DE MAGIA DO MAGO ÂMBAR

Nível: 1d6

Forma: Um tomo pesado encadernado em âmbar cheio de páginas de runas mágicas

Efeito: Quando o usuário encanta o livro de magia e tem sucesso em uma tarefa baseada no Intelecto de nível 3, ele pode tentar prender uma criatura dentro de um alcance longo dentro de um bloco de âmbar. Somente criaturas cujo nível

é igual ou menor que o nível do artefato podem ser alvo. Uma criatura capturada com sucesso é preservada em perfeito estase até que o âmbar envolvente seja quebrado (o âmbar tem 10 pontos de vitalidade por nível do artefato).

Esgotamento: 1 em 1d20

PROTEÇÃO ANGELICAL

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma pequena estatueta de um anjo alado

Efeito: Uma vez ativado, o espírito da estatueta emerge e se torna semissólido como um anjo alado brilhante de tamanho humano. Ele segue dentro de 1 metro (3 pés) do proprietário da estatueta. Qualquer coisa dentro do alcance longo que ataca o dono é atacada pela barreira do espírito, que envia um raio de energia que apodrece a carne, causando dano igual ao nível do artefato. Uma vez ativado, funciona por um dia.

Esgotamento: 1 em 1d10

VARINHA DE BOLA DE FOGO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma varinha de madeira vermelha de 20 cm (8 polegadas) de comprimento, esculpida com imagens intrincadas semelhantes a chamas

Efeito: Quando ativada, a varinha solta uma explosão de fogo em um alvo escolhido na distância curta, causando dano igual ao nível do artefato.

Esgotamento: 1 em 1d20

MISTURANDO: FANTASIA E FICÇÃO CIENTÍFICA

Espadas e planetas. Fantasia científica. Há muitas maneiras de misturar fantasia e ficção científica. Se a base é fantasia, os elementos de ficção científica geralmente são exceções, com a alta tecnologia se destoando parecendo quase um outro tipo de magia. Talvez uma nave de outro planeta tenha caído no mundo da fantasia, ou talvez surjam relíquias ocasionais de uma civilização altamente avançada da história antiga. Talvez um mago tenha aberto um portão para o futuro ou para um mundo



tecnológico e trouxe de volta maravilhas da ciência. O súbito aparecimento de um robô como defensor de um castelo de fantasia, ou um cavaleiro malvado que possui um rifle disparador depois de ser derrubado em uma justa, pode ser uma reviravolta divertida e surpreendente no gênero.

DESCRIPTORIOS RACIAIS

Em um cenário de alta fantasia, alguns mestres podem querer que anões e elfos sejam mecanicamente diferentes dos humanos. Abaixo estão algumas possibilidades de como isso pode funcionar.

ANÃO

Você é um encorpado, de ombros largos e barbudo nativo das montanhas e colinas. Você também é tão teimoso quanto a pedra em que os anões esculpem suas casas sob as montanhas. Tradição, honra, orgulho sendo ferreiro e criações de guerra, e uma profunda apreciação da riqueza enterrada sob as raízes do mundo fazem parte de sua herança. Aqueles que o desejam mal devem ter cuidado com seu temperamento. Quando um anão é injustiçado, ele nunca esquece.

Você ganha as seguintes características:

Robusto: +2 na sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em rolagens de defesa de Potência.

Perícia: Você é treinado em tarefas relacionadas à pedra, incluindo armadilhas de alvenaria, conhecer a história de uma determinada peça de criação em pedra e saber sua distância abaixo da superfície.

Perícia: Você é hábil no uso de machados.

Perícia: Você é treinado no uso das ferramentas necessárias para moldar e minerar pedras.

Inaptidão: Quando você falha em uma rolagem de defesa de Intelecto para evitar dano, você recebe 1 ponto extra de dano.

Equipamento Adicional: Você tem um machado.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Na lista de opções a seguir, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você encontrou os PJs vagando por um labirinto de túneis e os levou para a

segurança.

2. Os PJs contrataram você para cavar a entrada de uma ruína enterrada.

3. Você rastreou os ladrões de túmulo de seu ancestral e descobriu que eram os PJs. Em vez de matá-los, você se juntou a eles.

4. Antes que um anão se acomode, ele precisa ver o mundo.

ELFO

Você espreita nas florestas e reinos profundos e naturais, como seu povo tem feito por milênios. Você é a flecha na noite, a sombra na clareira e o riso no vento. Como um elfo, você é esbelto, rápido, gracioso e de longa vida. Você administra as tristezas de viver bem além de muitas vidas mortais com música, vinho e uma apreciação pelas belezas profundas das coisas que crescem, especialmente as árvores, que podem viver até mais do que você.

Você ganha as seguintes características:

Ágil: +2 na sua Reserva de Velocidade.

Vida Longa: Sua vida natural (a menos que seja tragicamente interrompida) é de milhares de anos.

Perícia: Você é especializado em tarefas relacionadas à percepção.

Perícia: Você é hábil usando uma variedade de arco de sua escolha.

Perícia: Você é treinado em tarefas furtivas. Em áreas de floresta natural, você é especializado em tarefas furtivas.

Frágil: Quando você falha em uma rolagem de defesa de Potência para evitar dano, você recebe 1 ponto extra de dano.

Equipamento Adicional: Você tem um arco e uma aljava de flechas.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: Na lista de opções a seguir, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

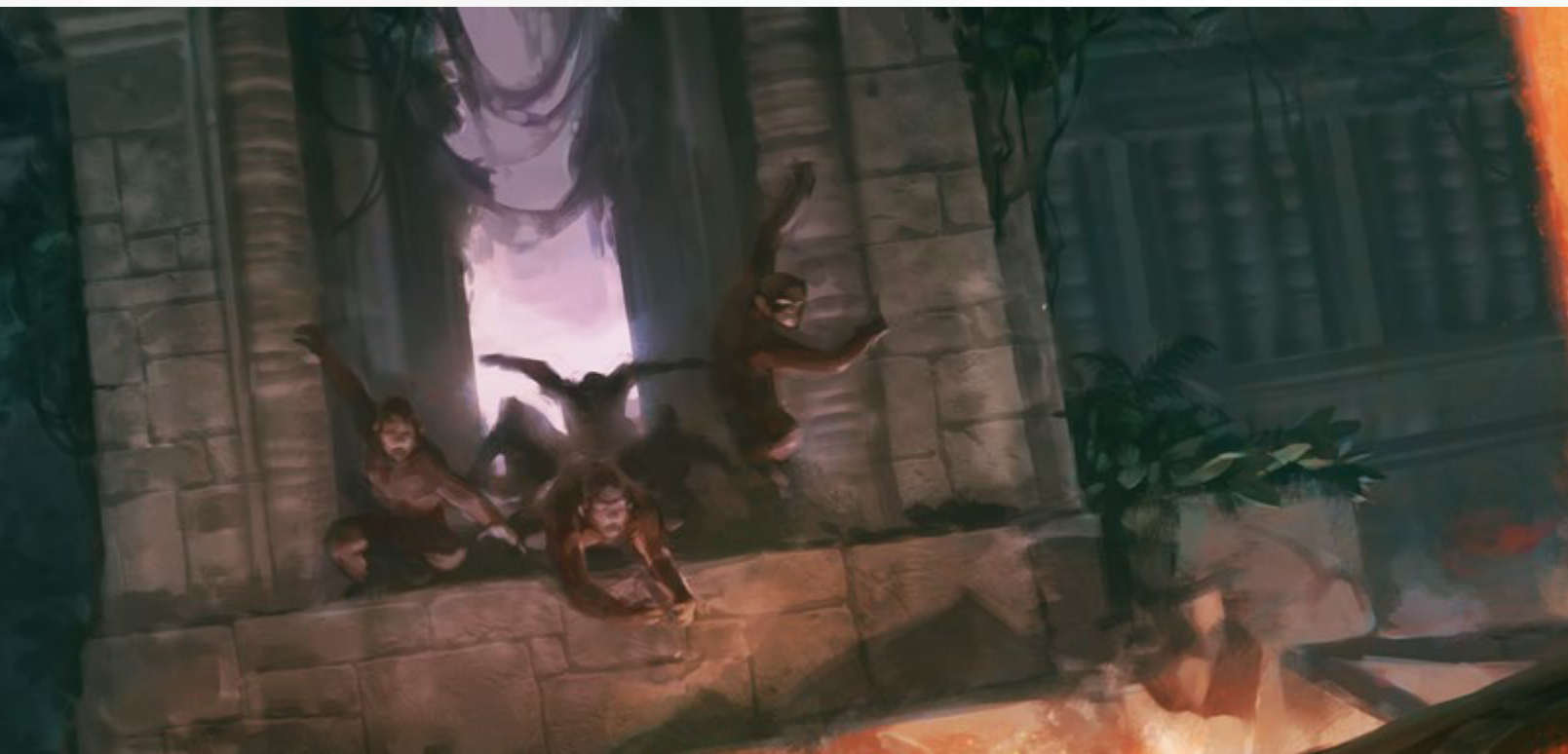
1. Antes de colocar uma flecha nos intrusos da floresta, você os confrontou e encontrou os PJs, que estavam em uma missão importante.

2. Seu coração ansiava por litorais mais distantes, e os PJs se ofereceram para levá-lo a novos lugares.

3. Sua casa foi queimada por estranhos de outro lugar e você se juntou os PJs pelo caminho enquanto rastreava os vilões.

4. Uma aventura estava a caminho e você não queria ficar para trás.

MODERNO



O cenário moderno é fácil porque é apenas o mundo real, certo? Bem, sim e não. É fácil para os jogadores entenderem o contexto de um ambiente moderno. Eles conhecem a premissa padrão — cidades, carros, telefones celulares, a Internet e assim por diante. Também é mais fácil para alguns jogadores entrarem no personagem, porque o personagem deles pode ser alguém que eles podem cruzar na rua. Pode ser mais fácil associar sua mente em torno de um professor de história do que um bruxo elfo de mil anos de idade. Essas coisas também facilitam a vida do Mestre.

Mas pela mesma razão, não é fácil. O cenário é o mundo real que todos conhecemos, por isso é fácil errar os fatos ou deixar as coisas tediosas. O que acontece quando você puxa o alarme de um grande hotel? Quão rápido as autoridades chegam? Na verdade, os fatos não são tão importantes quanto a história sendo criada, mas alguma verossimilhança ajuda.

CRIANDO UM CENÁRIO MODERNO

Você não precisa criar um cenário se o jogo todo acontecer em Londres, Dallas ou no Outback, porque esses lugares realmente existem. A única vez que você precisa fazer qualquer construção de mundo é se você está criando lugares originais (um parque de diversões que você inventou) ou organizações (uma organização de espionagem secreta à qual os PJs pertencem). Ainda assim, isso não significa que você não tem trabalho a fazer. O mundo moderno tem implicações a considerar.

Em um mundo com GPS, telefones celulares e Internet, é muito difícil imaginar ficar realmente perdido, estar incomunicável ou não saber a resposta a uma pergunta. Em vez de constantemente frustrar esses fatos (não há recepção de celular aqui!), pense em maneiras de usá-los.



Você precisa descobrir o que acontece se os PJs apenas chamarem a polícia, em vez de lidarem com a própria situação.

Você precisa se esforçar para tornar os PNJs realistas e críveis, porque os jogadores têm pessoas reais para compará-los.

Você precisa decidir se seu cenário de campanha permanecerá no mundo real ou se desviará dele. Em outras palavras, os eventos de campanha podem romper com o mundo crível que vemos ao nosso redor? Se alienígenas aterrissarem em Nebraska em seu jogo, e todos souberem disso, o cenário não será mais o mundo que vemos pela nossa janela (não há escolha errada, mas você ainda precisa decidir.)

CONDUZINDO UM JOGO

MODERNO

A preparação é importante em um jogo moderno e a maior parte disso implica estar pronto com ramificações realistas de possíveis ações dos PJs. Com que rapidez

as autoridades chegarão se os personagens começarem um tiroteio com gangsteres? O que acontece se os PJs forem presos? Em um jogo de fantasia, você pode inventar coisas conforme vai jogando — quem pode dizer que os guardas da rainha não apareceriam tão rapidamente ou que fadas não podem ver no escuro? Quando o mundo é fictício, você tem liberdade. Mas quando é real, você precisa saber do que está falando. Considere as dicas a seguir.

Use um catálogo telefônico ou um diretório on-line para gerar nomes para seus PNJs.

Use recursos do mundo real para obter mapas, fotos de referências, formulários e itens semelhantes para melhorar o jogo. Você ficará surpreso com o que pode encontrar on-line gratuitamente.

Incorpore as vidas reais dos PJs no jogo. Se os personagens tiverem empregos, trabalhe com os jogadores para gerar alguns detalhes sobre essas ocupações. As pessoas do mundo real têm famílias, casas,

Comanda Poderes Mentais, página 115

Foca a Mente Sobre a Matéria, página 157

Traço, página 54

Calmo, página 72

Não Faz Muito, página 172

Preferia Estar Lendo, página 181

Tipo, página 22

Foco, página 98

amigos, hobbies e assim por diante. Isso não é só ótimo para o desenvolvimento de personagens, mas você também pode trabalhar na história. Se um PJ sempre vai para a academia na terça-feira, faça um encontro significativo acontecer lá.

MOLDANDO PERSONAGENS PARA UM JOGO MODERNO

Se você está tentando retratar um médium com alguns poderes básicos, talvez não queira usar o tipo de personagem adepto. Em vez disso, escolha um tipo diferente (talvez um orador) e incentive focos como **Comanda Poderes Mentais** ou **Foca a Mente Sobre a Matéria**. Alguns dos poderes de adepto podem estar muito acima do limite para o gênero.

TIPOS SUGERIDOS PARA UM JOGO MODERNO

Função	Tipo
Advogado	Orador
Criminoso	Explorador com traço de furtividade
Detetive	Explorador com traço de furtividade
Dileitante	Orador com traço de perícias e conhecimento
Estudioso	Explorador com traço de perícias e conhecimento
Médico/Enfermeiro	Explorador com traço de perícias e conhecimento
Místico/Psíquico	Adepto
Ocultista	Adepto
Policial	Explorador com traço de combate
Político	Orador
Professor	Orador
Profissional (contador, escritor, etc)	Orador com traço de perícias e conhecimento
Profissão técnica	Explorador com traço de perícias e conhecimento
Soldado	Guerreiro

FOCOS SUGERIDOS PARA UM JOGO MODERNO

Arremessa Com Precisão Mortal	Entretém	Não Precisa de Armas
Assassina	Especializou-se em Armamento	Nunca Desiste
Atua Disfarçado	Especializou-se em Exames*	Preferia Estar Lendo
Caça Com Grande Perícia	Explora Lugares Obscuros	Procura Problemas
Caça Renegados*	Foca na Mente Sobre a Matéria	Separa a Mente do Corpo*
Calcula o Incalculável	Infiltra	Soluciona Mistérios
Comanda Poderes Mentais*	Interpreta a Lei	Têm Porte de Arma
Conciliasse Com os Mortos*	Lidera	Trabalha nos Becos
Conduz Ciência Estranha	Luta Sujo	Uiva ao Luar*
Cria Objetos Únicos	Manipula o Sistema	Vê Além*
É Idealizado por Milhões	Mata Monstros*	Vive na Região Selvagem
Empunha Duas Armas	Move-se Como um Gato	
	Não Faz Muito	

* Somente se o cenário tiver um elemento sobrenatural

CRIATURAS E PNJs SUGERIDOS PARA UM JOGO MODERNO

Agente secreto	Chefe do crime	Guarda (funciona para policiais e soldados também)
Aranha gigante	Cobra gigante	Ocultista
Assassino	Detetive	Rato gigante
Bandido/Rufião	Fantasma	

OUTRAS CRIATURAS E PNJs PARA UM JOGO MODERNO

Cão: nível 2, percepção como nível 3	Balconista: nível 1
Cão de guarda: nível 3, ataques e percepção como nível 4	Comerciante: nível 1
Cavalo: nível 3; move-se uma longa distância a cada rodada	Operário: nível 2; vitalidade 8
Gato: nível 1, defesa de Velocidade como nível 3	
Rato: nível 1	

EQUIPAMENTO MODERNO ADICIONAL

Em um cenário moderno, os itens a seguir (e qualquer outra coisa apropriada ao cenário) geralmente estão disponíveis.

ITENS BARATOS

Armas	Notas
Faca (simples)	Arma leve (não dura muito)
Munição (50 tiros)	

Outros itens	Notas
Cadeado com chaves	
Lanterna	
Ração de viagem (1 dia)	
Rolo de fita adesiva	

ITENS DE PREÇO MODERADO

Armas	Notas
Cassetete	Arma leve
Faca de caça	Arma leve
Facão	Arma média
Granada de mão	Arma explosiva, inflige 4 pontos de dano no raio imediato

Armaduras	Notas
Jaqueta de couro	Armadura leve



Outros itens
Notas

Algemas	
Binóculos	Recurso para tarefas de percepção à distância
Bolsa de ferramentas leves	
Bolsa de ferramentas pesadas	
Corda	Náilon, 15 metros (50 pés)
Cortadores de parafuso	
Equipamento de escalada	
Kit de primeiros socorros	Recurso para tarefas de cura
Lanterna elétrica	
Mochila	
Pé de cabra	
Saco de dormir	
Telefone celular	
Tenda	

ITENS CAROS
Armas
Notas

Arco	Arma média, alcance longo
Escopeta	Arma pesada, alcance imediato
Pistola/revólver leve	Arma leve, alcance curto
Pistola/revólver médio	Arma média, alcance longo
Rifle	Arma média, alcance longo

Armaduras
Notas

Colete de Kevlar	Armadura média
------------------	----------------

Outros itens
Notas

Câmera feita para ser escondida	Transmite numa distância longa
Camisa de força	
Equipamento de acampar em clima frio	
Equipamento de mergulho	
Microfone feito para ser escondido	Transmite numa distância longa
Óculos de visão noturna	
Smartphone	

ITENS MUITO CAROS
Armas
Notas

Metralhadora de mão	Arma média, arma de tiro rápido, alcance curto
Pistola/revólver pesada	Arma pesada, alcance longo
Rifle de assalto	Arma pesada, arma de tiro rápido, alcance longo
Rifle pesado	Arma pesada, 91 metros (300 pés) de alcance

Armaduras
Notas

Armadura corporal militar	Armadura pesada
Armadura corporal peso-leve	Armadura média, restrições como armadura leve

Outros itens
Notas

Barco pequeno	Nível 3
Carro usado	Nível 3
Kit de disfarce	Recurso para tarefas de disfarce

ITENS EXORBITANTES

Outros itens	Notas
Barco grande	Nível 5
Carro luxuoso	Nível 5
Corro esportivo	Nível 6

ARTEFATOS MODERNOS

O conceito de artefatos é provavelmente inadequado para um cenário moderno sem algum tipo de elemento sobrenatural, fantástico ou de ficção científica. A exceção a isso seria em um jogo focado em espionagem, em que os personagens recebem itens especiais de alta tecnologia que têm usos limitados, como uma jaqueta com botões que podem ser usados como granadas ou um relógio que esconde um laser. Se o seu cenário moderno tiver elementos sobrenaturais, procure um dos outros capítulos de gênero apropriados para idéias de artefatos.

MISTURANDO: MODERNO E FANTASIA

Muitas vezes rotulado de “fantasia urbana”, histórias de bruxos e criaturas fantásticas que vivem entre nós no mundo moderno (geralmente de forma secreta, mas nem sempre) podem criar uma campanha divertida. Isso mistura a estranheza louca da fantasia com a familiaridade confortável do mundo real. Os PJs podem ser espreitadores nas sombras, combatendo feiticeiros malvados, vampiros, lobisomens e outras criaturas para salvaguardar o mundo que conhecemos. Alternativamente, os personagens poderiam ser jovens bruxos descobrindo seus poderes, talvez se reunindo em uma escola para dominar suas habilidades.



JOGO HISTÓRICO

Um subconjunto de “moderno” é “histórico”. Definir sua campanha na Segunda Guerra Mundial, na Renascença ou na década de 1930 pode ser divertido e interessante. No entanto, configurá-la na Grécia antiga ou no Japão feudal, por exemplo, provavelmente o torna mais parecido com fantasia sem todos os orcs e magias (embora um jogo ambientado no Japão feudal com orcs e magia pudesse ser fascinante).

O grande desafio do jogo histórico é geralmente a tecnologia (ou a falta dela) a que os PJs têm acesso. Por exemplo, focos como Infiltra e Manipula o Sistema assumem algum nível de tecnologia ou magia. Isso pode significar que tais focos devem ser alterados ou mesmo não permitidos em um jogo no Velho Oeste ou na França Napoleônica.

Para se preparar para esse tipo de jogo, tudo o que você precisa é de um bom livro de história sobre o período de tempo em questão. Para ideias ainda mais aprimoradas, procure um livro que detalhe especificamente como era a vida no período de tempo. Isso vai além de batalhas e datas e lhe dará uma boa sensação de como era viver no antigo Egito ou em uma cidade-estado Maia.

Claro, você pode misturar outros gêneros em um jogo histórico. Um jogo de horror no Velho Oeste, por exemplo, seria legal. Jogos de fantasia ambientados na Europa Medieval ou no antigo Oriente Médio são escolhas óbvias. Mais interessante e inovador pode ser um jogo de fantasia ambientado na África há mil anos. E um jogo de ficção científica Vitoriana seria simplesmente steampunk.

FICÇÃO CIENTÍFICA



Ficção científica é uma categoria incrivelmente ampla. Cobre OVNI, ópera espacial, distopias do futuro próximo, épicos de outro mundo e tudo mais. Mesmo quando comparado à fantasia, a ficção científica é tão grande que quase não é um gênero único. Sinceramente, não há muito que amarrar, digamos, A Máquina do Tempo, de H. G. Wells, com uma história sombria do cyberpunk, exceto pela tecnologia envolvida, que está em um nível mais alto do que o que possuímos ou compreendemos hoje. Mas mesmo essa parte da ficção científica é contenciosa. Deveria a ciência ser puramente aquilo que obedece às leis da física como as entendemos hoje (muitas vezes chamadas de ficção científica dura) ou é mais uma proposição do tipo “vale tudo”? A ciência que não podemos explicar é realmente só magia?

Para os nossos propósitos aqui, vamos pensar na ópera espacial futurista como padrão: aliens, naves espaciais que permitem viajar para outras estrelas, armas

e escudos de energia, e assim por diante. É um cenário familiar para quase todos os interessados em ficção científica. Mas seu cenário de ficção científica pode ser qualquer coisa que você possa imaginar.

CRIANDO UM CENÁRIO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Criar um cenário futurista de ficção científica é muito trabalhoso. Você precisa pensar nos níveis de tecnologia, na história que levou ao cenário, na sociedade futura, no futuro governo, nas comunicações, nas raças alienígenas e muito mais. Considere estas sugestões.

Não reinvente a roda. Se há um cenário de ficção científica que faz muito do que você gosta, roube-o liberalmente. Se for útil para seus jogadores, seja franco sobre o cenário que você está pegando emprestado para dar-lhes contexto.

Não explique mais do que precisa. Seu cenário tem viagens mais rápidas que a luz? Ótimo. A menos que seja parte integrante da história (ou divertida para você), não se

Uma definição cuidadosa de cada gênero não é importante aqui. Se o seu cenário é fantasia ou ficção científica é com você. A diferença é apenas na nomenclatura.



preocupe em explicá-la.

Não crie mais do que precisa. Esteja pronto para dizer aos PJs o que eles veem e quem eles encontram quando se estabelecem em um novo planeta, mas não desenhe muitas raças alienígenas, culturas e mundos que eles provavelmente nunca verão.

Use traços abrangentes. Dê a cada espécie alienígena e planeta um ou talvez dois aspectos únicos. Não se preocupe em criar uma cultura ou ambiente totalmente concebido. Provavelmente, seus PJs ficarão lá apenas uma sessão no máximo antes de partirem para algum lugar novo.

CONDUZINDO UM JOGO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

A principal razão pela qual os jogos de RPG de ficção científica se tornam problemáticos é que os jogadores não entendem completamente suas opções. Se os PJs forem a tripulação de uma nave, os jogadores não saberão todas as coisas que a nave pode e não pode fazer. Para piorar a

situação, eles não sabem para onde podem e não podem viajar na nave e quais serão as ramificações de sua viagem. Cenários modernos e até cenários de fantasia têm um contexto inerente que os jogadores agarram quase instintivamente.

Da mesma forma, os Mestres de cenários de ficção científica às vezes tropeçam imaginando o que os PJs devem fazer. A fantasia é mais fácil porque existem clichês de gênero muito fáceis de manejar (vá para o calabouço e lute contra o Lorde das Trevas) e explicações para qualquer coisa que o Mestre queira que aconteça (foi magia). Mas a ficção científica envolve, bem, ciência, e nem todos nós temos um domínio de biologia avançada ou mecânica quântica. O truque é não se preocupar muito com isso. Como disse Arthur C. Clarke, “qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia”, de modo que muitas vezes você pode lançar explicações super high-tech para quase qualquer coisa sem ter um diploma avançado. Por outro lado, não há problema em ter pessoas em um cenário

Quer uma masmorra de ficção científica? Que tal uma nave alienígena abandonada à deriva no espaço? A exploração de "masmorra" em trajes ambientais dá à experiência uma nova roupagem.

Tipo, página 22

Traço, página 50

Foco, página 98

Criaturas, página 296

PNJs, página 356

de ficção científica agindo como pessoas no mundo moderno (ir ao trabalho, ir a restaurantes, morar em apartamentos, curtir uma variedade de entretenimento e assim por diante). Basta mudar um pouco os adereços para parecer mais futurista. Você não está tentando prever o futuro da cultura e da sociedade conforme ela é moldada pela tecnologia e pelos eventos. Você está tentando fazer uma sessão de jogo divertida.

Aqui estão algumas outras dicas para considerar.

Seja generoso com jogadores que querem extrapolar os elementos científicos do jogo. Se alguém quiser reconfigurar a matriz de sensores da nave para fazer algo estranho, mas útil, deixe-o tentar.

Não tenha medo de uma pequena exposição. Explique os procedimentos

normais para atracar com outra nave espacial e deixe os PJs decidirem se devem fazer isso ou algo mais. Não se esqueça de que os personagens têm muito conhecimento de que os jogadores não têm.

Ao tentar descobrir o que os PJs devem fazer, roube tramas de histórias de ficção científica que você gosta. Ficção científica raramente tem masmorras para explorar ou bruxos malvados para derrotar (apesar de serem possíveis versões de ambos), então criar a história pode ser mais desafiador.

Ficção científica tem espaço para pequenas histórias, bem como aquelas em que os heróis salvam toda a galáxia. Em um cenário tão grande, na verdade, pequenas histórias baseadas nos personagens são provavelmente as melhores.

TIPOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Função	Tipo
Cavaleiro Psíquico	Guerreiro com traço de magia
Cientista	Explorador
Diplomata	Orador
Doutor	Orador com traço de perícias e conhecimento
Espião	Explorador com traço de furtividade
Piloto	Explorador com traço de tecnologia
Psíquico	Adepto
Soldado	Guerreiro
Técnico	Explorador com traço de tecnologia

FOCOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Assassina	Especializou-se em Armamento	Move-se Como um Gato
Atua Disfarçado	Especializou-se em Defesa	Não Faz Muito
Caça Não Humanos	Fala com Máquinas	Não Precisa de Armas
Calcula o Incalculável	Foca na Mente Sobre a Matéria	Nunca Desiste
Comanda Poderes Mentais	Funde Carne e Aço	Pilota Naves Estelares
Combate Robôs	Funde Mente e Máquina	Preferia Estar Lendo
Conduz Ciência Estranha	Infiltra	Procura Problemas
Constrói Robôs	Interpreta a Lei	Soluciona Mistérios
Drena Poder	Luta Com Fanfarra	Trabalha nos Becos
É Idealizado por Milhões	Luta Sujo	Viaja Através do Tempo
Entretém	Manipula o Sistema	

CRIATURAS E PNJs SUGERIDOS PARA UM JOGO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Agente secreto	Chronófago	Kaiju	Soldado mecânico
Androide de guerra	Deinonico	Mi-go	Tiranossauro rex
Aranha gigante	Drone de sucata	Mokuren	Urso devastador
Assassino	Emergido	Neveri	Xenoparasita
Bandido	Fascinador	Philethis	Zhev
CRAZR	Grey	Rejeitado do tanque	Zumbi
Carniçal	Guarda	Replicante	

OUTRAS CRIATURAS E PNJs PARA UM JOGO DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Besta Guardiã: nível 3, percepção como nível 4
Roedor inócuo: nível 1

Drone corporativo: nível 1
Trabalhador físico: nível 2; vitalidade 8

EQUIPAMENTO DE FICÇÃO CIENTÍFICA ADICIONAL

Em um cenário de ficção científica, os itens a seguir (e qualquer outra coisa apropriada ao cenário) geralmente estão disponíveis.

ITENS BARATOS

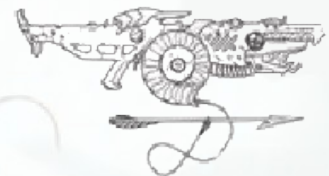
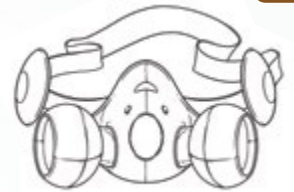
Armas	Notas
Faca (simples)	Arma leve
Pacote de energia (50 tiros)	
Outros itens	Notas
Lanterna	
Rações de Sobrevivência (1 dia)	

ITENS DE PREÇO MODERADO

Armas	Notas
Faca de caça	Arma leve
Facão	Arma média
Granada (sônica)	Arma explosiva, causa 2 pontos de dano em raio imediato, além de rolagem de defesa de Potência ou perde o próximo turno
Granada (termite)	Arma explosiva, inflige 5 pontos de dano no raio imediato

Armaduras	Notas
Jaqueta de couro	Armadura leve

Outros itens	Notas
Algemas	
Binóculos	Recurso para tarefas de percepção à distância
Bolsa de ferramentas leves	
Bolsa de ferramentas pesadas	
Comunicador	Alcance planetário
Corda	Náilon, 15 metros (50 pés)
Equipamento de escalada	Recurso para tarefas de escalar
Kit de primeiros socorros	Recurso para tarefas de cura
Lâmpada portátil	
Mochila	
Pé de cabra	
Respirador	8 horas de ar respirável
Saco de dormir	
Tenda ambiental	
Óculos de visão noturna	





Lembre-se, armadura (com a minúsculo) é algo que você veste. Armadura (com A maiúsculo) é o bônus que você recebe. Você pode ter apenas um tipo de armadura de cada vez, mas você pode ter muitas fontes de Armadura, teoricamente.

ITENS CAROS

Armas

Agulhador	Arma leve, alcance longo
Bastão atordoador	Arma média, não causa dano, mas o alvo do tamanho humano ou menor perde a próxima ação
Disparador leve	Arma leve, alcance curto
Disparador médio	Arma média, alcance longo
Escopeta	

Armaduras

Armadura corporal leve	Armadura média
Segunda pele blindada	Armadura média

Outros itens

Câmera feita para ser escondida	Transmite numa distância longa
Computador de pulso	Recurso na maioria das tarefas de conhecimento
Microfone feito para ser escondido	Transmite numa distância longa
Traje ambiental	Fornece 24 horas de atmosfera e +10 de Armadura contra temperaturas extremas

ITENS MUITO CAROS

Armas

Arma laser de pulso	Arma média, arma de tiro rápido, alcance longo
Disparador pesado	Arma pesada, alcance longo
Rifle disparador pesado	Arma pesada, 91 metros (300 pés) de alcance

Armaduras

Traje de batalha	Armadura pesada, também funciona como traje ambiental
------------------	---

Outros itens

Aerodeslizador	Nível 4
Infiltrador	Recurso para tarefas de abrir fechadura quando usado com trancas eletrônicas
Kit de disfarce	Recurso para tarefas de disfarce
Mochila a jato	Nível 4
Regulador gravitacional	Dispositivo no cinto que ajusta uma gravidade de 1 G se o usuário estiver em condições de 0 G à 3 G
Scanner de mão	Recurso para tarefas de identificar
Traje de furtividade	Recurso para tarefas de furtividade

ITENS EXORBITANTES

Outros itens

Canhão disparador	10 pontos de dano, 152 metros (500 pés) de alcance, requer um tripé e duas pessoas para operar
-------------------	--

Armaduras

Campo de força	Não é armadura, oferece +1 à Armadura
----------------	---------------------------------------

Outros itens

Carro flutuador luxuoso	Nível 5
Nave espacial pequena	Nível 4
Servo robô	Nível 3

ARTEFATOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Artefatos em um jogo de ficção científica podem ser relíquias estranhas de uma fonte alienígena ou itens tecnológicos desconhecidos que ainda não estão amplamente disponíveis. Em um ambiente galáctico, por exemplo, é fácil imaginar que inovações ou itens diferenciados podem não ter se espalhado por toda parte.

BROTO DE METABOLISMO

Nível: 1d6

Forma: Um casulo orgânico, quase como um pequeno pedaço hemisférico de cérebro; uma vez enxertada em um hospedeiro, a carne do hospedeiro cresce sobre o casulo até que seja apenas um carço.

Efeito: O casulo é inserido em qualquer hospedeiro vivo (geralmente perto do cérebro ou da coluna) e injeta substâncias químicas que aumentam o metabolismo da criatura. Isso aumenta permanentemente o máximo da Reserva de Velocidade do hospedeiro em 5 pontos.

Esgotamento: —

CRISTAL PSÍQUICO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um cristal violeta do tamanho de um punho.

Efeito: O cristal permite ao usuário

transmitir seus pensamentos telepaticamente à uma distância interestelar. Mesmo nessa distância, a comunicação é instantânea. Cada uso permite cerca de um minuto de comunicação e a comunicação é inteiramente unidirecional (portanto, ter dois cristais seria útil).

Esgotamento: 1 em 1d10

EMBALADOR ÂMBAR

Nível: 1d6 + 4

Forma: Uma série de tubos curtos arredondados e mangueiras com cerca de 30 cm de comprimento.

Efeito: O dispositivo solidifica o ar em um cubo de espaço de 3 metros (10 pés), cujo centro deve estar dentro do alcance curto. O ar é transformado em uma substância parecida com um âmbar, e aqueles presos nela provavelmente ficarão sufocados ou desnutridos.

Esgotamento: 1 à 4 em 1d6

ESFERA REPARADORA

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um pequeno autômato esférico com cerca de 20 cm (8 pol) de diâmetro.

Efeito: Este dispositivo vem com um pequeno módulo que pode ser afixado a uma máquina. Flutuando, a esfera tenta seguir dentro do alcance imediato do módulo (embora possa ser direcionada para permanecer onde está). Ela se move a uma distância curta a cada

NAVES ESTELARES

Aqui estão alguns exemplos de tipos de naves estelares:

Nave Estelar	Nível	Tripulação	Sistemas de Armas
Combatente	1	1	1
Interceptadora	2	1	1
Cargueiro	3 (4 para defesa)	4	1
Fragata	4	20	4
Cruzador	4	25	5
Nave de Batalha	10	1.000	36

“Tripulação” indica o número mínimo de pessoas necessárias para operar a nave. Muitas naves podem transportar mais passageiros. “Sistemas de Armas” indica o número máximo de inimigos diferentes que a nave pode atingir de uma só vez (mas apenas um ataque por nave em qualquer circunstância).

Como é assustadoramente fácil morrer em uma batalha espacial se a sua nave for destruída, a maioria das naves terá cápsulas de fuga. Até as naves combatentes têm sistemas de ejeção que colocam o piloto no espaço em um traje ambiental. Em outras palavras, os Mestres devem tentar dar aos PJs uma maneira de fugir da morte iminente se eles ficarem do lado errado em uma batalha espacial.

rodada. Ela pode chegar ao módulo dentro de um alcance de até 16 km (10 milhas) de distância. Se o módulo estiver conectado a uma máquina e essa máquina sofrer dano, a esfera se moverá para reparar o dano com ferramentas sofisticadas que restauram 1d6 - 2 pontos por rodada (o que significa que se um 1 ou 2 for rolado, nenhum dano será reparado nessa rodada) . Isso não requer nenhuma ação por parte da máquina que está sendo reparada. A esfera pode tentar reparar uma máquina um número de vezes por dia igual ao seu nível. A esfera deve ser ativada novamente a cada dia.

Esgotamento: 1 em 1d100

VISUALIZADOR MENTAL

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um dispositivo portátil com uma tela de painel de plástico e fios que devem ser afixados na cabeça de uma criatura.

Efeito: Este dispositivo mostra uma imagem visual do que uma criatura está pensando. A criatura afetada não precisa estar consciente.

Esgotamento: 1 em 1d20

Intromissão do Mestre:

Você não tem as ferramentas ou partes certas para realizar os reparos necessários para restaurar suas Reservas de Potência ou Velocidade.



MISTURANDO: FICÇÃO CIENTÍFICA E MODERNO

A verdade está lá fora. E se houver alienígenas entre nós? E se os cientistas e as cabalas secretas estiverem usando a ciência de ponta para criar armas e dispositivos que a sociedade moderna não consegue compreender? O tema aqui é que a ciência — alien ou não — com todas as suas maravilhas e horrores está se intrometendo em nossas vidas normais. À espreita nas sombras, os PJs em tal campanha saberiam vislumbres da verdade, mas sempre procurariam por mais. Talvez trabalhem para uma sociedade secreta ou uma agência governamental secreta designada para lidar com a crescente ameaça alienígena. Conspirações, intrigas e segredos são as marcas desse tipo de campanha, que poderia facilmente incorporar elementos de terror também.

DESCRITORES RACIAIS

Em um cenário de ficção científica, alguns mestres podem querer oferecer raças alienígenas ou andróides, que são mecanicamente diferentes dos humanos, como opções para os personagens dos jogadores. Isso pode ser feito usando descritores. Dois exemplos estão abaixo.

ARTIFICIALMENTE INTELIGENTE

Você é uma máquina — não apenas uma máquina senciente, mas uma máquina inteligente. Sua consciência pode torná-lo uma exceção, ou pode haver muitos como você, dependendo do cenário.

Personagens artificialmente inteligentes têm mentes de máquina de um tipo ou outro. Isso pode envolver um cérebro de computador avançado, mas também pode ser um computador líquido, um computador quântico ou uma rede de partículas de poeira inteligentes que criam uma inteligência ambiente. Você pode até ter sido uma criatura orgânica cuja mente foi transferida para uma máquina.

Seu corpo, claro, também é uma máquina. A maioria das pessoas se refere a você como um robô ou um andróide, embora você saiba que nenhum termo o descreve muito bem, já que você tem tanta

vontade própria e livre pensamento quanto eles.

Você ganha as seguintes características:

Superinteligente: +4 para a sua Reserva de Intelecto.

Corpo Artificial: +3 na sua Reserva de Potência e sua Reserva de Velocidade.

Casca: +1 para Armadura.

Recuperação Limitada: Descansar restaura pontos apenas para a sua Reserva de Intelecto, não para sua Reserva de Potência ou sua Reserva de Velocidade.

Mecânica, não Medicamentos: Os métodos convencionais de cura, incluindo a grande maioria dos dispositivos restauradores e medicamentos, não restauram pontos em nenhuma das suas Reservas. Você pode recuperar pontos para a sua Reserva de Intelecto apenas descansando, e você pode recuperar pontos para as suas Reserva de Potência e Velocidade somente através do reparo. A dificuldade da tarefa de reparo é igual ao número de pontos de dano sofridos, até um máximo de 10. Consertar suas Reservas de Potência e Velocidade são sempre duas tarefas diferentes.

Vulnerabilidades e invulnerabilidades de máquina: Efeitos danosos e outras ameaças que dependem de um sistema orgânico — veneno, doença, interrupção de célula e assim por diante — não afetam você. Nem drogas benéficas ou outros efeitos. Por outro lado, coisas que normalmente afetam apenas objetos inorgânicos ou inanimados podem afetá-lo, assim como efeitos que atrapalham as máquinas.

Vale da Estranheza: Você tem dificuldade em se relacionar com seres orgânicos e eles não reagem bem a você. A dificuldade de todas as tarefas de interação positivas com tais seres é aumentada em dois passos.

QUINTAR

Você é um quintar do planeta Quint. Você é basicamente humanoide, mas mais alto, mais magro e de pele azul. Suas mãos terminam em três dedos muito longos. Quintar tem cinco sexos, mas todos os quintar preferem ser tratados como mulheres quando falam com espécies mais binárias. As emoções humanas e a sexualidade as fascinam, mas não porque elas não tenham tais conceitos — as

emoções quintar e a sexualidade são muito diferentes das humanas. Em geral, quintar são mais cerebrais do que outras raças, valorizando o conhecimento acima de tudo.

Quint é relativamente parecido com a Terra, com um pouco menos de gravidade, mas com uma atmosfera ligeiramente mais densa.

Você ganha as seguintes características:

Cerebral: +4 para a sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em um tipo de tarefa de conhecimento de sua escolha.

Perícia: O fascínio dos Quintar pelo comportamento humano diminui a dificuldade de todos os testes de interação (agradáveis ou não) com humanos em um passo.

Descanso Difícil: Quintar subtraem 2 de todas as rolagens de recuperação (mínimo 1).

Os Varjellen e os Lattimor em Numenera seriam boas raças alienígenas para um jogo de ficção científica. Veja o Livro Básico de Numenera, páginas 121-122.



HORROR



Embara seja muito provável que seja um subconjunto do gênero moderno, o horror como um gênero recebe tratamento especial. Ao contrário dos outros gêneros, o horror não sugere necessariamente um cenário. Qualquer cenário pode ser causador de horror. O horror é mais de um estilo. Uma abordagem. Um clima.

Você pode ter horror em outros momentos e cenários, mas, para nossos objetivos, lidamos com um cenário padrão nos dias atuais. Os PJs são provavelmente pessoas normais, não agentes secretos ou investigadores especiais (embora pertencer a uma agência secreta que lida com monstros nas sombras poderia ser um ótimo jogo de horror).

Os focos, tipos e equipamentos adicionais sugeridos para um ambiente de horror são os mesmos que em um ambiente moderno, portanto, consulte o **Capítulo 12: Moderno** para essa informação.

CRIANDO UM CENÁRIO DE HORROR

Seja qual for o cenário, a principal coisa a

lembrar quando se prepara para conduzir um jogo temático de horror é que, se tudo é aterrorizante, nada é. Pense em todos os bons filmes de horror que você já viu ou na história que leu, nos quais as cenas de horror acompanham cenas da vida normal. A chave é o contraste. As pessoas precisam de tensão crescente e decrescente, ou elas se libertarão da história. Então você precisa de um cenário que tenha cenas comuns, encontros e eventos, bem como cenas horríveis. Mesmo um mundo dominado por hordas de zumbis precisa oferecer momentos de descanso para os personagens.

CONDUZINDO UM JOGO DE HORROR

Conduzir um bom jogo de horror é difícil. Você precisa manter o humor e a atmosfera quase o tempo todo. Considere estas dicas.

Dê aos jogadores tempo para desenvolver seus personagens antes de irem para a casa mal-assombrada, para o assustador cemitério ou para a misteriosa ruína. Deixe-os se apegar aos personagens, pelo menos um pouco, para que quando

*Capítulo 12: Moderno,
página 266*



os PJs estiverem em perigo, os jogadores fiquem com medo.

Use música, iluminação e o ambiente para ajudar a criar um clima. Não hesite em usar velas ou lanternas em uma sala escura, em vez de usar iluminação convencional. Agite as coisas — se você costuma jogar na sala de jantar quando faz sessões em outros gêneros, jogue no porão no seu jogo de horror.

Enfraqueça seus jogadores, assim como os personagens. Conforme descreve uma cena no jogo, às vezes olhe pela janela ou em direção à porta, principalmente se estiver atrás de um ou mais jogadores, como se ouvisse algo estranho. Faça parecer que coisas assustadoras estão acontecendo, mas seja sutil. Faça os jogadores sentirem isso sem estarem totalmente conscientes disso.

Surpreenda os jogadores, assim como os personagens. Quando o monstro finalmente aparecer, grite a plenos pulmões! Apague as luzes de repente. Faça algo chocante.

Jogos de horror são frequentemente sessões únicas ou um pequeno arco de algumas sessões. Eles são muito difíceis

de conduzir como campanhas de longo prazo, mas é possível. Se é isso que você quer, lembre-se de que precisa de tensão crescente e decrescente. Deve haver tréguas e momentos calmos entre o horror.

Horror precisa ser brutal e implacável, mesmo se — ou melhor, especialmente se — outros jogos que você conduzir forem relativamente seguros para os PJs. Mate personagens. Mutilate personagens.

Concentre-se no surpreendente e inesperado quando possível. Sangue e gore podem ser chocantes às vezes, mas apenas em um contexto que são inesperados. Em outras palavras, eles podem ser esperados em um campo de batalha, mas não no meio de uma cerimônia religiosa feliz ou reunião familiar.

O medo do desconhecido é o maior e mais primitivo dos medos. É a coisa que os PJs não veem que os assusta mais. Tome seu tempo e permita que eles ouçam a aproximação da criatura horrível antes que o encontro comece. Deixe-os ver sua sombra antes que eles vejam o resto. Deixe-os reagir à ameaça desconhecida antes que eles possam identificá-la.

Criaturas, página 296

PNJs, página 356

CRITURAS E PNJs SUGERIDOS PARA UM JOGO DE HORROR

Abissal	Esqueleto	Rato gigante
Agente secreto	Estátua animada	Replicante
Aranha gigante	Fantasma	Semideus
Assassino	Fascinador	Slidikin
Bandido	Guarda	Sonho lívido
Bruxa	Lobisomem	Urso devastador
Carniçal	Luz branca assassina	Vampiro
Chefe do crime	Mi-go	Wendigo
Chronófago	Neveri	Xenoparasita
Demônio	Nuppeppo	Zumbi
Diabo	Ocultista	

OUTRAS CRIATURAS E PNJs PARA UM JOGO DE HORROR

Cão: nível 2, percepção como nível 3

Cão, violento: nível 3, ataques e percepção como nível 4

Gato: nível 1, defesa de Velocidade como nível 3

Rato: nível 1

Tarantula: nível 1

ARTEFATOS DE HORROR

Na maioria das vezes, um artefato de terror será algo realmente estranho — um tomo antigo de necromancia proibida, um dispositivo alienígena que os humanos mal conseguem entender, e assim por diante. Eles geralmente são itens exclusivos e não apenas de um tipo. Os artefatos de horror provavelmente devem vir com um risco, como um custo embutido, uma desvantagem ou qualquer outra coisa que faça deles uma outra maneira de aumentar a tensão do jogo. Alguns exemplos estão abaixo.

CAIXA DAS SOMBRAS

Nível: 7

Forma: Uma caixa de madeira e metal preto, cerca de 30 por 18 por 8 cm (12 polegadas por 7 polegadas por 3 polegadas), com uma tampa articulada e um fecho

Efeito: Quando a caixa é aberta, sombras saem dela. Essas sombras se unem em uma forma que melhor representa um profundo medo no subconsciente da pessoa que abriu a caixa. Quem abriu deve fazer um teste de defesa de Intelecto para dominar a coisa sombria, que então atua como uma criatura de nível 7 sob seu controle por cinco

Balconista: nível 1

Empresário: nível 1

Jardineiro/zelador: nível 2; vitalidade 8

Homem de Preto: nível 4; carrega armas estranhas, incluindo aqueles com alcance longo

rodadas antes de desaparecer. Se o teste falhar, a criatura ataca quem abriu e qualquer outra pessoa ao redor. Para piorar a situação, quem abriu gasta a primeira rodada congelado em terror, sem fazer nada.

Esgotamento: 1–2 em 1d6

ESFERA 23

Nível: 1d6 + 4

Forma: Uma esfera de 18 cm (7 polegadas) do que parece ser metálica, de cor vermelha

Efeito: Possivelmente um dos vários artefatos alienígenas idênticos recuperados em locais remotos por toda a Terra, a chamada esfera 23 concederá um desejo a qualquer um que a segure e use uma ação para se concentrar nela. O desejo pode ser qualquer coisa, incluindo algo que dobre a realidade: ressuscitar os mortos, alterar o tempo e assim por diante. No entanto, o usuário deve imediatamente fazer um rolagem de defesa de Potência ou ser consumido pela esfera. Se o teste for bem sucedido, ele deve então fazer uma rolagem de defesa de Intelecto ou ser deixado permanentemente e irrevogavelmente louco.

Esgotamento: 1–3 em 1d6



LIVRO DE INVERSÃO

Nível: 8

Forma: Um livro muito grande de providência antiga, a capa encadernada em ferro e envolvida em correntes com um cadeado de nível 6

Efeito: Quando aberto, o Livro de Inversão mostra um par de páginas que detalham uma mágica no idioma do leitor, com diagramas perturbadores. O efeito da magia varia, mas é sempre algum tipo de ataque horrível — um alvo é deixado louco, um alvo é virado do avesso, um alvo tenta matar seu melhor amigo, vários alvos são amaldiçoados com uma doença de apodrecimento e assim por diante. O leitor pode lançar automaticamente a magia como uma ação, apenas uma vez. Mais insidiosamente, se bem sucedido, a magia confere prazer ao conjurador e restaura totalmente todas as suas Reservas. O conjurador deve fazer imediatamente um teste de defesa de Intelecto ou ser obrigado a usar o livro (e, portanto, uma nova magia) novamente nas próximas vinte e quatro

horas. Essa compulsão é tão forte que o conjurador matará sua pessoa amada para completar a tarefa. Se ele é incapaz de usar o livro novamente, ele fica permanentemente louco. Aflição cai no conjurador que usa o livro pela última vez antes que ele se esgote (no ponto em que se desfaz em pó).

Esgotamento: 1 em 1d10

REGRA OPCIONAL: CHOQUE

Quando os PJs encontram algo chocante, muitas vezes a resposta mais realista é gritar, ficar horrorizado ou correr. Isso pode não ser a coisa mais inteligente a fazer na situação, mas é genuíno. O que seu contador faria se visse um maníaco empunhando um machado vindo em sua direção? Vamos encarar, a menos que ele realmente se fortalecesse com toda coragem disponível, ele provavelmente iria gritar e correr.

Quando um PJ encontra algo horrível, totalmente repugnante, terrível, impossível ou chocante, peça uma rolagem de defesa de Intelecto baseado no nível da criatura envolvida, ou simplesmente um nível

NÍVEIS DE CHOQUE

Evento	Nível
Algo inesperado ocorre ou surge	1
Algo de repente se observa pelo do canto do olho	2
Um barulho repentino e alto (como um grito)	2
Inesperadamente ver um cadáver	2
Observar alguém morrer	3
Vendo algo impossível (como um objeto inanimado deslizando pelo chão)	4
Observar um amigo morrer	5
Ver uma criatura monstruosa	Nível da Criatura
Testemunhando algo sobrenatural (como uma magia)	5
Vendo algo alucinante (como um semideus multidimensional impossível se coalescendo do nada)	8

Uma intromissão do Mestre é frequentemente apropriada em momentos de perda de sanidade que fazem um PJ desmaiar, fugir gritando ou ficar parado tagarelando, incapaz de formar um pensamento coerente. Isso ocorre fora da mecânica da regra opcional de choque.

O Modo Horror é uma regra muito "meta". Isso dá aos jogadores o conhecimento que seus personagens não têm. Isso é semelhante a como os espectadores de um filme de horror ou os leitores de uma história de horror geralmente sabem mais do que os personagens na tela ou nas páginas. Isso aumenta a tensão. Os jogadores podem expressar o início do Modo Horror fazendo com que seus personagens falem sobre arrepios ou uma sensação de estar sendo observado, mas isso não é necessário.

apropriado conforme decidido pelo Mestre (veja abaixo). Falha pode significar que por um turno, o jogador perde o controle do personagem e o Mestre decide o que o PJ faz a seguir. Isso geralmente significa que o personagem corre, grita, balbucia, olha de queixo caído ou simplesmente não faz nada. No entanto, os Mestres devem aceitar as ideias do jogador nessa situação. O ponto é retratar que, quando estamos chocados, nem sempre reagimos da melhor maneira, da maneira mais inteligente ou até do jeito que queremos. O medo é uma coisa poderosa.

Alternativamente, a falha na rolagem de defesa de Intelecto pode significar que o personagem sofre dano de Intelecto igual ao nível da tarefa de defesa. Isso indica um custo total que inúmeros choques e horrores podem causar em uma pessoa. Você pode ter uma situação em que um personagem literalmente morre de medo.

REGR A OPCIONAL: MODO HORROR

Para jogos de terror, os Mestres podem implementar uma regra chamada Modo Horror. A ideia é criar um sentimento de medo e ameaça crescente, alterando uma mecânica de rolagem de dados. No jogo, as coisas começam normalmente. Os PJs interagem entre si e com os PNJs, investigam, pesquisam, viajam e assim por diante. Mas quando eles entram na casa

assombrada, o serial killer se aproxima, as coisas mais antigas sob a terra despertam ou qualquer que seja a situação horrível planejada pelo Mestre, as coisas mudam. Neste momento, o Mestre anuncia que o jogo entrou no Modo Horror.

Esta é uma dica para os jogadores (não os personagens) reconhecerem que as coisas estão ficando ruins. É o equivalente no RPG da música assustadora começando a tocar em um filme de terror. Enquanto no Modo Horror, as regras para intromissões do Mestre governadas por rolagens de dados mudam. Normalmente isso acontece apenas em uma rolagem de 1, mas, quando o Modo Horror começa, ele se torna uma rolagem de 1 ou 2. E então aumenta. Com o passar do tempo, intromissões do Mestre ocorrem em uma rolagem de 1 a 3, depois em um teste de 1 a 4, e assim por diante.

TAXA DE INTENSIFICAÇÃO

Atividade	Margem da intromissão aumenta em 1
Explorando uma grande área	Toda vez que uma nova intromissão for indicada por uma rolagem de dado
Explorando	A cada dez minutos ou toda vez que uma nova intromissão for indicada por uma rolagem de dado
Combate	A cada rodada

Isso significa potencialmente que uma rolagem de dados no Modo Horror pode indicar sucesso em uma tarefa e ainda disparar uma intromissão do Mestre.

À medida que a margem da intromissão muda a cada intensificação, o Mestre deve anunciar isso aos jogadores. A sensação de tensão crescente deve ser dramática e evidente.

Por exemplo, enquanto os PJs estão explorando um pântano escuro (uma grande área), o jogo entra no Modo Horror e intromissões ocorrem em 1 ou 2. Durante essa exploração, um dos jogadores rola um 2. Não só existe uma intromissão, mas agora a margem intensifica para 1, 2 ou 3. O personagem é quase arrastado para um local sujo com areia movediça. Então os PJs encontram uma velha casa abandonada no meio do pântano. Eles entram e agora a taxa de intensificação sobe se eles rolarem um 1, 2 ou 3, ou a cada dez minutos que passarem no jogo. Eles exploram a casa por vinte minutos (aumentando as intromissões para 1 a 5) e, durante a investigação da cozinha, alguém rola um 3, provocando uma intromissão. Um armário se abre misteriosamente

e uma panela de barro estranhamente esculpida cai, atingindo o personagem. Isso também aumenta a taxa de intensificação das intromissões, então elas agora ocorrem em uma rolagem de 1 a 6. Quando os PJs alcançam o sótão, eles encontram o temido matador do pântano, um meio homem, meio animal que vive de sangue. Ele ataca e agora a margem aumenta durante cada rodada de combate. Após quatro rodadas de combates, as intromissões acontecem em uma rolagem de 1 a 10 — metade do tempo. As coisas estão ficando perigosas, e elas só vão piorar.

Quando o Mestre anuncia que o Modo Horror terminou, a taxa de intromissão do Mestre volta ao normal, acontecendo apenas em uma rolagem de 1 ou quando o Mestre concede XP.

USANDO INTROMISSÕES DO MESTRE NO MODO HORROR

Com as intromissões do Mestre chegando velozes e furiosas até o final do Modo Horror, é fácil ficar sem ideias. Em combate, intromissões podem significar apenas que o monstro ou vilão ganha um ataque extra surpresa ou inflige mais

Os Mestres podem querer limitar o número de intromissões a não mais de uma por rodada, não importa o que os dados indiquem, mas isso deve ser baseado na situação.





Louco, página 89

dano. Talvez um PJ seja jogado no chão ou mais próximo da borda de um penhasco. Se os personagens estão fugindo, pode-se tropeçar e cair. Se os PJs estiverem explorando, uma estante de livros tomba, potencialmente atingindo alguém. Pense em todos os momentos semelhantes que você viu em filmes de terror.

Às vezes, se o Mestre preferir, a intromissão do Mestre pode simplesmente ser algo assustador, como um gemido ou um sussurro. Eles não são perigosos para os PJs, mas aumentam a tensão e indicam que algo ruim está se aproximando.

De fato, enquanto no Modo Horror, os Mestres devem evitar qualquer coisa ruim, ameaçadora ou perigosa, a menos que seja uma intromissão (seja de uma rolagem de dado ou através da premiação de XP). Em um jogo de horror, intromissões do Mestre são uma indicação de que as coisas estão ruins e estão piorando e, sempre que possível, o Mestre deve permitir que a intensificação do Modo Horror conduza a ação. Isso torna o Mestre mais escravo dos dados do que em outras situações do Cypher System, mas tudo bem.

Considere este exemplo. Os PJs rastream algo que provavelmente está cometendo uma série de assassinatos terríveis em uma antiga fábrica. Eles entram no prédio para explorar. O Mestre sabe onde a criatura está escondida na fábrica, mas ele decide que ela não fica ciente dos personagens até que uma intromissão seja indicada. A única pista que os PJs têm é um misterioso ruído na escuridão. A criatura não se move em direção a eles até que ocorra outra intromissão do Mestre. Agora eles ouvem algo se arrastando pelo chão da fábrica, aproximando-se. Mas não é até que ocorra uma terceira intromissão que a criatura avança no PJ que rolou o dado detrás de uma velha máquina.

De certa forma, o status quo não muda até que ocorra uma intromissão. Isso pode ser visto como uma limitação do Mestre e da necessidade de ritmo, mas lembre-se de que ele ainda pode ter uma intromissão a qualquer momento que desejar, além de esperar pelas baixas rolagens de dados.

REGRA OPCIONAL: LOUCURA

Ter personagens entrando na loucura é uma faceta interessante de alguns tipos de horror e pode tornar as campanhas de horror de longo prazo mais interessantes. A maneira mais fácil de mostrar golpes à sanidade de um personagem é por dano ao Intelecto. Quando um PJ encontra algo chocante, como descrito acima, ele sempre recebe dano de Intelecto. Se ele normalmente iria se mover um degrau abaixo no marcador de dano devido ao dano, ele, ao invés disso, imediatamente recupera pontos (igual a 1d6 + seu grau) em sua Reserva de Intelecto, mas perde 1 ponto de seu máximo naquela Reserva. Um personagem cuja Reserva de Intelecto atinja o permanentemente fica insano. Ele perde seu descritor atual e adota o descritor **Louco**, e recupera 1d6 + grau de pontos na sua Reserva de Intelecto e ganha +1 para sua Margem de Intelecto. Se ele chegar a um máximo permanente de Reserva de Intelecto de 0 de novo, ele fica completamente louco e não é mais jogável.

A Margem de Intelecto oferece um meio interessante de retratar um personagem que é bem informado (e talvez até poderoso em termos de habilidades mentais), mas mentalmente frágil. Um personagem com uma baixa Reserva de Intelecto, mas uma alta Margem de Intelecto, pode realizar bem as ações do Intelecto (já que a Margem é muito útil), mas ainda é vulnerável a danos ao Intelecto (onde a Margem não ajuda).

Como os jogos do Cypher System são feitos para serem baseados em histórias, os jogadores devem reconhecer que a sanidade degradante de seu personagem é parte da história. Um jogador que sente que seu personagem está ficando louco pode falar com o Mestre e os dois podem descobrir os meios para retratar isso — talvez usando o descritor Louco, trocando permanentemente até 4 pontos de sua Reserva de Intelecto para ganhar +1 para a sua Margem de Intelecto, ou qualquer outra coisa que pareça apropriada. Transtornos mentais, manias, psicopatia, esquizofrenia ou fobias simples podem ser adicionados aos traços de um personagem, mas eles não precisam ser quantificados

nas estatísticas do jogo ou nas rolagens de dados. Elas são simplesmente uma parte do personagem.

Inaptidões na interação pessoal ou qualquer área que requerem foco podem ser apropriadas, talvez permitindo que o PJ ganhe treinamento em conhecimento estranho ou conhecimento proibido. Ou talvez o contrário seja verdade — à medida que a mente do personagem se afasta lentamente, ele se torna estranhamente compelido ou pode se concentrar obsessivamente em uma única tarefa por períodos indefinidos e, assim, ganha treinamento nesse tópico ou perícia. Esses tipos de mudanças podem ser equilibrados com inaptidões, como a incapacidade de lembrar detalhes importantes.

Como outra forma de representar a loucura, o Mestre poderia aumentar a dificuldade das tarefas baseadas em Intelecto que seriam consideradas de rotina, como “lembrar dos seus amigos e familiares” ou “se importar com o que acontece com seu melhor amigo” ou “parar de injetar uma substância misteriosa em suas veias”. Essas tarefas de rotina normalmente têm dificuldade 0, mas para um PJ que perdeu a cabeça, elas podem ter uma dificuldade de 1, 2 ou até mais. Agora o personagem deve fazer testes até mesmo para essas coisas simples.

MISTURANDO: HORROR E FICÇÃO CIENTÍFICA

Às vezes, é divertido surpreender com horror um grupo que não está esperando por ele. Se os jogadores de um jogo de ficção científica em um futuro não tão distante estiverem preparados para explorar uma instalação abandonada misteriosa de mineração de asteroides, quão louco seria ter a instalação assombrada por fantasmas? Os PJs provavelmente esperam alienígenas ou alguma outra ameaça de ficção científica. Como eles vão lidar com seres espectrais que ignoram suas armas de alta tecnologia e aparecem em seus scanners como flutuações estranhas de energia?

Você também pode fazer um jogo de horror a partir de clichês padrões de ficção científica. Um alienígena assassino, quase incontrolável, que está perseguindo os PJs em sua própria espaçonave pode criar um cenário particularmente assustador. Usando o Modo Horror, todo o tempo em que o alienígena está a bordo aumenta a tensão e força os PJs a agir rapidamente para tirar a coisa de sua nave (pontos bônus se eles fizerem isso sem recorrer ao velho truque de jogá-lo pela câmara de pressurização).

Inaptidão, página 69



CAPÍTULO 15

SUPER-HERÓI



Impetuoso, página 86

Adepto, página 30

Possui um halo de fogo, página 180

Durão, página 80

Guerreiro, página 22

Realiza Feitos de Força, página 183

Místico, página 91

Existe Parcialmente Fora da Fase, página 148

Misterioso, página 90

Explorador, página 40

Soluciona Mistérios, página 188

Rápido, página 92

Move-se Como o Vento, página 170

Como o horror, o gênero de super-herói é realmente um subconjunto do gênero moderno, com extensas considerações especiais. De muitas maneiras, pode parecer que o Cypher System é um ajuste estranho para super-heróis. Mas se você pensar sobre isso, com focos como *Possui um Halo de Fogo* e *Veste uma Camada de Gelo*, o Cypher System torna todos os gêneros um pouco “super heroicos”. Sentenças de personagens podem se parecer com o seguinte:

Marca de Fogo é um projetor de energia (adepto) *Impetuoso* que *Possui um Halo de Fogo*.

Rei Bloco é um guerreiro *Durão* que *Realiza Feitos de Força*.

Dimensionar é um bruxo (adepto) *Místico* que *Existe Parcialmente Fora da Fase*.

Ronin Negro é um combatente do crime (explorador) *Misterioso* que *Soluciona Mistérios*.

Surto de Velocidade é um combatente do crime (explorador) *Rápido* que *Move-se Como o Vento*.

E assim por diante.

CRIANDO UM CENÁRIO DE SUPER-HERÓI

Mesmo nos padrões de jogos de interpretação, os jogos de super-heróis são todos sobre os PJs. Pense nos PJs como os personagens principais de seus próprios quadrinhos. Eles são as estrelas do show. Em vez de criar um mundo e fazer com que os jogadores criem PJs de super-heróis, eles criam os personagens primeiro e constroem o mundo ao seu redor. Eles são o time de super-heróis que o cenário deve orbitar, seja se eles são um novo grupo ou os heróis que defendem a cidade há anos.

Antes de se aprofundar, considere os seguintes tópicos.

Quão predominante são os seres super poderosos do mundo? Se eles são comuns, como o mundo se adaptou a essa



ideia? Há unidades policiais ou militares particularmente adequados para ameaças superpoderosas, prisões especiais para manter criminosos armados e leis especiais para superpoderes (é crime roubar um banco sob os efeitos do controle mental?) são questões óbvias que surgirão. Se super seres não são comuns, como as pessoas comuns reagirão quando souberem dos PJs? Com choque e admiração? Medo? Respeito?

São alienígenas, magia, mutantes e tecnologias impossíveis atuando no cenário? (A resposta é quase certamente sim). Em caso afirmativo, a maioria do mundo sabe dessas coisas, as compreende e as aceita?

Jogos de super-heróis são geralmente confinados a uma grande cidade, mas ocasionalmente os heróis têm aventuras que os levam ao redor do globo ou até mesmo no espaço.

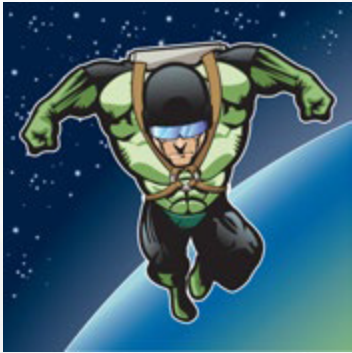
Os PJs já têm arqui-inimigos? Se assim for, desenvolva um pouco da história de

suas batalhas e aventuras anteriores pode adicionar muito sabor.

CONDUZINDO UM JOGO DE SUPER-HERÓI

Histórias de super-heróis, ao contrário de outras, raramente têm um final definitivo. O Doutor Vingança pode ter sido derrotado desta vez, mas ele estará de volta com um novo plano de conquista mais cedo do que qualquer um espera. Pense no seu jogo de super-herói como uma série de histórias em quadrinhos. Cada sessão é um problema, muitas vezes terminando em um momento de suspense emocionante. Histórias são contadas em arcos sobre vários problemas, mas às vezes esses arcos se sobrepõem. Em outras palavras, um novo arco de história começa enquanto o arco anterior ainda está acontecendo. Você pode jogar com este conceito ainda mais e ter problemas especiais de “duas edições” para confrontos épicos com muitas “capas bombásticas”. Se você realmente quiser

Quer conduzir um jogo de super-heróis? Leia uma história em quadrinhos ou duas (ou algumas dúzias). Essa é toda a inspiração e instrução que você realmente precisa.



Tipo, página 22

Traço, página 54

Foco, página 98

Em um jogo de super-heróis, o foco de um personagem é quase certamente mais importante do que seu tipo ou descritor. É provavelmente a principal manifestação de seu superpoder.

fazer algo diferente, peça a cada PJ que tenha sua própria série, jogando sessões com apenas um jogador e depois tendo problemas de crossover, onde todos os personagens se juntam para derrotar uma ameaça poderosa.

Aqui estão algumas outras dicas para considerar.

Há o perigo de que os PJs de super-heróis se tornem totalmente reativos. Eles esperam que os vilões façam algo e tentem detê-los. Se você puder ocasionalmente encontrar maneiras de os heróis realizarem ações mais proativas, essa é uma boa mudança de ritmo.

Morte para PJs e PNJs provavelmente deve ser um conceito fluido, a menos

que você queira ir contra o tipo. Eventos aparentemente impossíveis salvam os personagens no último minuto ou os trazem de volta à beira do abismo. Os jogadores provavelmente não devem temer muito a morte neste gênero, o que encoraja ações heroicas.

Da mesma forma, os heróis desse gênero não matam. Isso dita um pouco as ações do PJ, mas também significa que o Mestre não deve criar muitas situações que encorajem ou forcem a matança. Lutas com destruição incrível e consequências sérias são boas — você não pode ter super-heróis sem elas — mas no final, os vilões devem ser eliminados, render-se ou fazerem uma fuga frustrante no último minuto.

TIPOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE SUPER-HERÓI

Função	Tipo
Encantador	Orador
Herói brigão	Guerreiro com traço de furtividade
Herói cientista	Explorador com traço de conhecimento e perícias
Herói com equipamentos	Explorador com traço de tecnologia
Herói forte	Guerreiro
Herói portador de energia	Adepto com traço de combate
Líder	Orador com traço de combate
Mago	Adepto
Mentalista	Adepto
Ninja psíquico	Guerreiro com traço de magia
Piloto	Explorador com traço de tecnologia
Vigilante sombrio	Explorador com traço de combate

FOCOS SUGERIDOS PARA UM JOGO DE SUPER-HERÓI

Arremessa Com Precisão Mortal	Especializou-se em Defesa	Move-se Como o Vento
Atua Disfarçado	Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo	Move-se Como um Gato
Brilha Com Radiância		Não Precisa de Armas
Carrega uma Aljava	Existe Parcialmente Fora de Fase	Nunca Desiste
Cavalga a Eletricidade		Posiciona-se Como um Bastião
Comanda Poderes Mentais	Explora Águas Profundas	Possui um Halo de Fogo
Controla a Gravidade	Fala com Máquinas	Procura Problemas
Cresce a Alturas Elevadas	Faz Justiça	Realiza Feitos de Força
Cria Ilusões	Foca na Mente Sobre a Matéria	Reside na Pedra
Defende os Fracos	Funde Carne e Aço	Soluciona Mistérios
Drena Poder	Funde Mente e Máquina	Uiva ao Luar
Emprega Magnetismo	Infiltra	Veste uma Camada de Gelo
Enfurece-se	Lidera	Viaja Através do Tempo
Especializou-se em Armamento	Luta Com Fanfarra	

CRIATURAS E PNJs SUGERIDOS PARA UM JOGO DE SUPER-HERÓI

Anátoma*	Dragão	Senhor Genocida*	Rejeitado do tanque
Assassino	Fascinador	Mokuren	Androide de guerra
Emergido	Grey	Replicante	Wendigo
Chronófago	Guarda	Drone de sucata	Ira*
CRAZR	Kaiju	Agente secreto	Zhev
Djinni	Magnetar*	Bandido	
Doutora Pavor*	Soldado mecânico	Vampiro	*Supervilão

OUTRAS CRIATURAS E PNJs PARA UM JOGO DE HORROR

Cão de guarda: nível 3, ataques e percepção como nível 4

Lutador geneticamente modificado: nível 3, ataques como nível 4; vitalidade 15; 5 pontos de dano corpo a corpo

Ninja: nível 3, furtividade como nível 6

Lacaio robô: nível 4; 2 de Armadura

Espectador: nível 1

Cientista: nível 1, tarefas relacionadas a ciência como nível 4

Trabalhador: nível 2; vitalidade 8

COSTURANDO O CYPHER SYSTEM PARA SUPER-HERÓIS

Em um jogo de super-heróis, o Mestre deve ser generoso ao permitir que os jogadores escolham poderes, mesmo fora daqueles que normalmente têm acesso, para que possam criar o personagem que quiserem (conforme discutido na seção **Customizações Adicionais de Personagem** no capítulo 10). Por exemplo, nenhuma combinação existente de tipo e foco poderia facilmente permitir que o personagem combatesse bem, disparasse rajadas e voasse, mas isso não é um conceito irracional para um herói.

Às vezes uma habilidade que o personagem consegue, digamos, do seu foco pode não ser inteiramente fiel ao conceito do personagem. Por exemplo, nosso herói que pode lutar, disparar e voar pode ser um adepto Durão (com traço de combate) que controla a gravidade. Isso não é perfeito, no entanto, porque Controla a Gravidade lhe dá a habilidade de pairar e eventualmente voar, mas as habilidades de nível 3, 4 e 6 não estão muito coerentes. Ao invés de não dar a ele o que ele quer, esses níveis dão a ele mais do que ele quer. Consulte a seção **Customizando Foco** no capítulo 7 para sugestões sobre o que o personagem pode querer nesses níveis.

Criaturas, página 296

PNJs, página 356

Personalização Adicional de Personagens, página 253

Customizando Focos, página 99

SUPER-HERÓIS E EQUIPAMENTO

A maioria dos super-heróis não se preocupa com equipamentos como mochilas e lanternas. Se um personagem tem dispositivos que usa regularmente como armas ou que são a fonte de seu poder — como uma armadura avançada ou um cinto de utilidades cheio de truques — estes devem ser representados por habilidades como se fossem poderes inerentes. Assim, um herói que usa aparelhos pode ser um adepto que possui vários dispositivos que concedem suas habilidades (para dar a ele mais opções, ele pode ter o foco **Conjura Magias**, com cada feitiço expresso como um aparelho). Um herói blindado pode ser um guerreiro Forte com traço de magia e foco **Reside na**

Pedra. O aumento no poder de seu descritor e foco, bem como a armadura do foco, na verdade, vêm da armadura que ele usa. No nível 2, ele escolhe **Rajada Concussiva** como sua habilidade do traço de magia para representar rajadas em suas manoplas.

Em outras palavras, do ponto de vista da história, os PJs têm tudo a ver com equipamentos, enquanto do ponto de vista mecânico do jogo, não é um equipamento — é parte do personagem deles. Se um herói blindado é pego sem a sua armadura, ele não tem poderes especiais além de suas perícias, mas isso é inteiramente verdadeiro para o gênero, então funciona.

Conjura Magias, página 122

Reside na Pedra, página 185

Rajada Concussiva, página 61



*Modificando Habilidades
na hora, página 247*

*Capítulo 12: Moderno,
página 266*

Por último, lembre-se de que uma regra opcional chamada **modificando habilidades na hora** é particularmente útil para o gênero de super-herói, pois permite que os PJs usem suas habilidades existentes de maneiras novas e originais.

EQUIPAMENTO ADICIONAL DE SUPER-HERÓI

O equipamento adicional sugerido é o mesmo que em um ambiente moderno, portanto, consulte o **Capítulo 12: Moderno** para essa informação. Tenha em mente, entretanto, que para muitos heróis, “equipamento” pode ser supérfluo. Onde você esconde a lanterna e a corda quando tudo o que você veste são collants de spandex?

REGRAS OPCIONAIS: MUDANÇAS DE PODER

Os super-heróis podem fazer coisas que outras pessoas não podem. Eles atiram carros, atravessam paredes de tijolos, pulam em trens em alta velocidade e montam portões interdimensionais em poucas horas. É tentador dizer que esses personagens são mais fortes, mais rápidos ou mais inteligentes, por isso devem ter Reservas de Potência, Velocidade ou Intelecto mais altos. No entanto, simplesmente aumentar as Reservas de

estatísticas ou a Margem não representa totalmente esse aumento dramático de energia.

Em vez disso, considere o uso de uma regra opcional chamada mudanças de poder.

Sob esta regra, todos os personagens de super-heróis recebem cinco mudanças de poder. As mudanças de poder são como níveis permanentes de Esforço que estão sempre ativos. Eles não contam para o uso máximo de um personagem (nem contam como habilidades ou recursos).

Eles simplesmente reduzem a dificuldade de tarefas que se enquadram em categorias específicas, que incluem (mas não estão

necessariamente limitadas a) o seguinte.

Ataque Único: Rolagens de ataque e dano (3 pontos adicionais por mudança)

Cura: Uma rolagem de recuperação extra por turno (cada sendo de uma ação, todas ocorrendo antes de outras rolagens normais de recuperação)

Destreza: Movimento, acrobacia, iniciativa e defesa de velocidade

Força: Todas as tarefas que envolvem força, incluindo saltar e causar dano em ataques corpo a corpo ou arremesso (3 pontos adicionais de dano por mudança), mas não em rolagens de ataque.

Inteligência: Rolagens de defesa do Intelecto e todas as tarefas de conhecimento, ciência e criação

Poder: Uso de um poder específico, incluindo dano (3 pontos adicionais por mudança), mas não rolagens de ataque

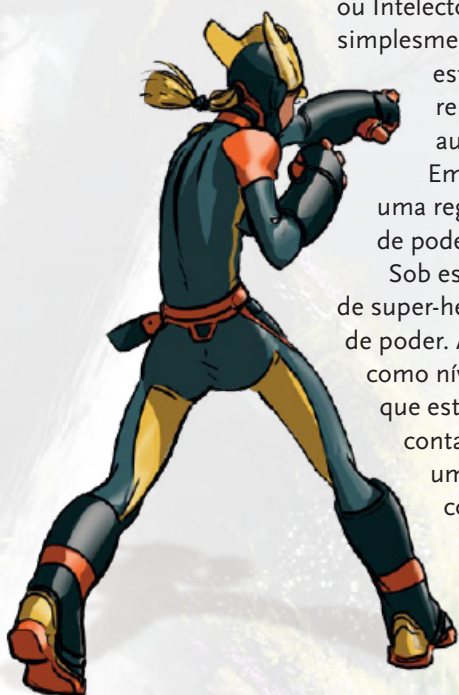
Precisão: Todas as rolagens de ataque
Resiliência: Rolagens de defesa de Potência e Armadura (+1 por mudança)

Cada mudança reduz a dificuldade da tarefa em um passo (exceto nas mudanças que afetam dano ou Armadura, conforme especificado na lista acima).

Um personagem atribui suas cinco mudanças de poder conforme desejado, mas a maioria dos personagens não deve atribuir mais de três a qualquer categoria. Depois que as mudanças são atribuídas, elas não devem mudar.

Por exemplo, um personagem super pesado pode colocar três de suas mudanças em força e as outras duas em resiliência. Sempre que ele ergue algo pesado, arremessa através de uma parede ou lança um objeto, ele reduz a dificuldade da tarefa em três passos antes de aplicar Esforço, perícia ou recursos. Assim, todas as dificuldades de 0 a 3 são rotineiras para ele. Ele atravessa as portas do nível 3 como se elas não existissem. Como outro exemplo, um personagem vigilante mascarado com um cinto de utilidades cheio de engenhocas e grandes perícias acrobáticas poderia colocar duas mudanças em destreza, uma em precisão, uma em inteligência e outra em cura. Ele não é realmente superpoderoso, apenas durão e bem treinado.

Alguns Mestres vão querer permitir que



os PJs aumentem suas mudanças de poder. Ter um personagem gastando 10 XP para fazer isso provavelmente seria apropriado. Outros Mestres vão querer conduzir jogos de super-heróis com PJs de maior ou menor poder (heróis de nível cósmico ou heróis de rua, talvez). Nesses casos, mais ou menos mudanças de poder devem ser concedidas aos PJs no início do jogo.

PNJs SUPERPODEROSOS E MUDANÇAS DE PODER

PNJ super-heróis e vilões também recebem mudanças de poder. Na maioria das vezes, isso aumenta seu nível. Por exemplo, Estrela Explosiva é um vilão de nível 5 que tem três mudanças de poder. Quando ele atravessa uma porta de segurança de ferro de nível 7, ele o faz facilmente porque, nessa circunstância, ele é na verdade nível 8.

Às vezes, as mudanças de poder dos PNJs tornam as coisas mais difíceis para os PJs. Por exemplo, Pé Ligeiro, o velocista de nível 4, coloca todas as suas três mudanças em destreza. Quando ele passa por um personagem que tenta agarrá-lo, a dificuldade para fazê-lo é aumentado em três passos, virando 7.

TAREFAS REALMENTE IMPOSSÍVEIS

Nos jogos de super-heróis, devido a convenções do gênero, a dificuldade fica em 15 em vez de 10. A dificuldade 10 é rotulada de “impossível”, mas esse rótulo é para pessoas comuns. Para personagens superpoderosos, “impossível” significa algo diferente, graças as mudanças de poder.

Pense em cada dificuldade acima de 10 como sendo mais um passo além do impossível. Embora um Mestre em outro gênero dissesse que não há chance de um personagem pular 30 metros de um telhado para outro, em um jogo de super-heróis, isso pode ser apenas uma dificuldade 11. Segurar um ônibus urbano não é algo que personagens normais poderiam fazer, mas para um super-herói forte, pode ser uma dificuldade 12.

Em teoria, PNJs em tal jogo podem subir para o nível 15 também. Níveis acima de 10 representam oponentes que apenas um super-herói consideraria enfrentar: um robô de 305 m (1.000 pés) de altura (nível 11);

Galashal, Imperatriz das Doze Dimensões (nível 14); ou um monstro espacial do tamanho da lua (nível 15).

ARTEFATOS DE SUPER-HERÓI

Os supervilões criam dispositivos do juízo final. Artefatos antigos representam uma ameaça para toda a humanidade se estiverem nas mãos erradas. Máquinas estranhas de dimensões alienígenas oferecem soluções para problemas insolúveis. Artefatos são uma parte importante das histórias de super-heróis. Alguns exemplos estão abaixo.

CRISTAL STELLAREX

Nível: 1d6 + 4

Forma: Uma pedra roxa multifacetada do tamanho de um punho

Efeito: Criado no alvorecer do universo, este artefato concede ao usuário a habilidade de não apenas restaurar completamente todos as suas Reservas de estatísticas, mas também aumentar cada Reserva temporariamente em 10 pontos. Esses pontos extras desaparecem após vinte e quatro horas, se não forem usados.

Esgotamento: 1 a 3 em 1d10

PORTAL DO TEMPO DA DOUTORA PAHOR

Nível: 9

Forma: Um arco de metal grande o suficiente para passar por dentro

Efeito: Qualquer um que passar por ele vai para um ponto predeterminado no passado ou futuro (um mínimo de cinquenta anos em qualquer direção), que pode ser em qualquer lugar do planeta.

Esgotamento: 1 em 1d20

SORO X

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um frasco ou seringa de fluido vermelho





Efeito: Tira todos os superpoderes de alguém (incluindo habilidades concedidas por magia, psionismo, mutação ou ciência) por vinte e quatro horas. O alvo retém apenas perícias e habilidades que são mundanas, conforme acordado pelo Mestre e jogador.

Esgotamento: Automático

MISTURANDO: SUPER-HERÓIS E FICÇÃO CIENTÍFICA

Claro, os super-heróis costumam proteger uma cidade na Terra dos criminosos, mas e se eles protegessem o sistema solar de ameaças alienígenas? Voando em naves espaciais, lidando com inimigos empunhando disparadores ao invés de revólveres e viajando para novos planetas a cada sessão pode ser os ornamentos de um jogo de ópera espacial, mas eles poderiam facilmente trabalhar para um jogo de super-herói focado no espaço também. De fato, com os poderes e habilidades dos personagens, um cenário de ficção científica de ópera espacial poderia se adequar aos PJs de super-heróis ainda melhor do que um ambiente moderno.

IGUALANDO AS CHANCES

Com mudanças de poder e outras mecânicas em jogo, surgirão situações em que será impossível para inimigos de baixo nível como bandidos de rua ferirem um PJ herói. Tudo bem. Existem diferentes maneiras de lidar com isso. Permita que o herói os percorra com facilidade — isso acontece nos quadrinhos o tempo todo. Talvez tal batalha nem precise ser executada usando rolagens. Alternativamente, use uma intromissão do Mestre de vez em quando para representar que os bandidos derrubam uma pilha enorme de caixas ou produzem uma bomba que pode ferir o herói. E, claro, os bandidos podem não ser capazes de ferir o herói, mas e os espectadores próximos que rapidamente se tornam reféns?

Por outro lado, os PJs podem se encontrar em uma situação em que não podem ferir um vilão poderoso. Mais uma vez, isso sai das páginas dos quadrinhos. No entanto, muitos vilões não são superados por socos, mas por heróis que criam um plano desesperado para derrotá-los — ou pelo menos colocar um fim em seu esquema.

PARTE 4

SEÇÃO DO MESTRE



Capítulo 16: CRIATURAS

296

Capítulo 17: PNJs

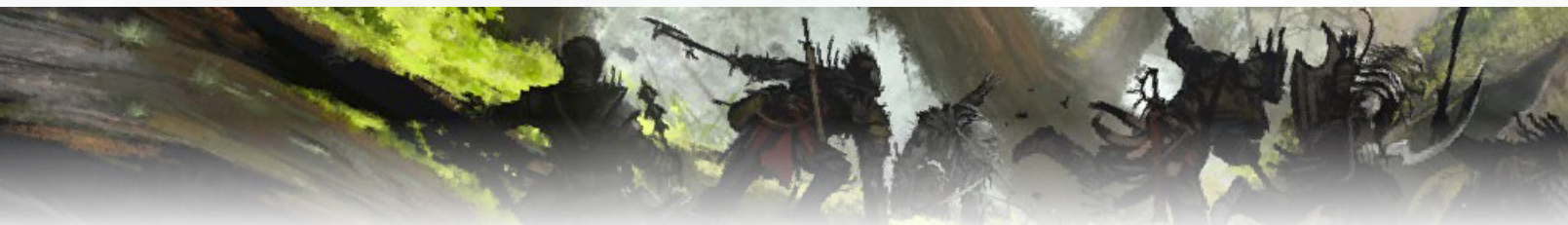
356

Capítulo 18: CYFRAS

362

Capítulo 19: CONDUZINDO O CYPHER SYSTEM

388

CAPÍTULO 16
CRIATURAS

Este capítulo descreve muitas criaturas comuns e incomuns que os personagens podem encontrar — e lutar — em um jogo do Cypher System e provêm suas estatísticas. A variedade de criaturas que preenchem os cenários e gêneros possíveis é tão grande que este capítulo apenas arranha a superfície. No entanto, fornece exemplos de tipos de habitantes — bestiais e civilizados, vivos e mortos-vivos, orgânicos e inorgânicos — para que você possa facilmente extrapolar e criar os seus.

ENTENDENDO AS LISTAGENS

Nível: Assim como a dificuldade de uma tarefa, cada criatura e PNJ tem um nível a ela vinculado. Você usa o nível para determinar o número alvo que um PJ deve atingir para atacar ou se defender contra o oponente. Em cada entrada, o número de dificuldade para a criatura ou PNJ está listado entre parênteses após seu nível. Conforme mostrado na tabela a seguir, o número alvo é três vezes o nível.

Nível	Número Alvo
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30

Descrição: Seguindo o nome da criatura ou PNJ há uma descrição geral de sua aparência, natureza, inteligência ou antecedente.

Motivação: Esta entrada é uma forma de ajudar o Mestre a entender o que uma criatura ou PNJ deseja. Toda criatura ou pessoa quer alguma coisa, mesmo que seja apenas ser deixada sozinha.

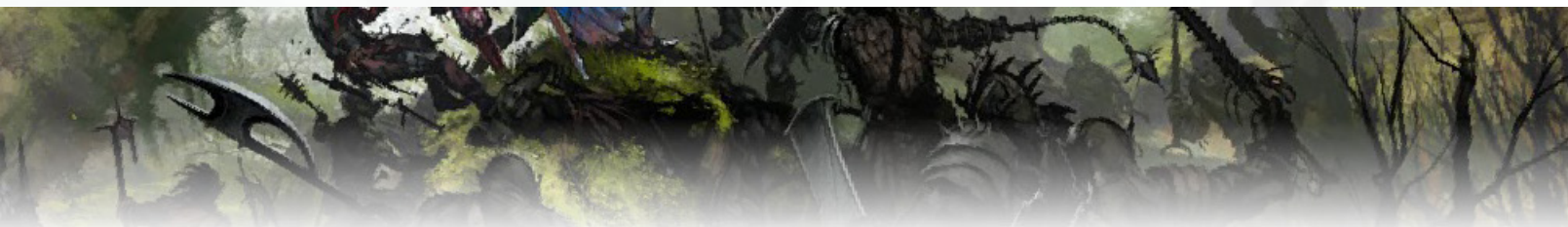
Vitalidade: O número alvo de uma criatura geralmente é também a vitalidade, que é a quantidade de dano que ela aguenta antes de morrer ou ficar incapacitada. Para uma referência fácil, as entradas sempre listam a vitalidade de uma criatura, mesmo quando é a quantidade normal para uma criatura de seu nível.

Dano Infligido: Geralmente, quando as criaturas acertam em combate, infligem seu nível de dano, independentemente da forma de ataque. Alguns infligem mais, outros menos ou têm um modificador especial para dano. PNJs inteligentes costumam usar armas, mas isso é mais uma questão descritiva do que uma mecânica. Em outras palavras, não importa se um inimigo de nível 3 usa uma espada ou garras — ele causa o mesmo dano se acertar. As entradas sempre especificam a quantidade de dano infligido, mesmo que seja a quantidade normal para uma criatura de seu nível.

Armadura: Este é o valor de Armadura da criatura. Às vezes, o número representa armadura física e, outras vezes, representa proteção natural. Esta entrada não aparece nas estatísticas se uma criatura não tem Armadura.

As criaturas neste capítulo são exemplos para mostrar os vários tipos de abordagens.

Ainda assim, se faz o melhor para cobrir algumas das bases óbvias que você pode precisar, particularmente aquelas que podem ser usados em vários gêneros, como vampiros, zumbis, robôs assassinos, dinossauros e assim por diante.



Movimento: O movimento determina até que ponto a criatura pode se mover em um único turno. As criaturas têm movimentos de imediato, curto ou longo, o que equivale aos alcances de mesmo nome. A maioria dos PJs tem um movimento efetivo curto, então, se eles estão perseguindo (ou sendo perseguido por) uma criatura com movimento imediato, suas tarefas de Velocidade são um passo mais fáceis; se o movimento da criatura for longo, as tarefas de Velocidade dos PJs são um passo mais difíceis.

Modificações: Use esses números quando as informações de uma criatura dizem para usar um número alvo diferente. Por exemplo, uma criatura de nível 4 pode dizer “defende como nível 5”, o que significa que os PJs que a atacam devem atingir um número alvo de 15 (para a dificuldade 5) em vez de 12 (para a dificuldade 4). Em circunstâncias especiais, algumas criaturas têm outras modificações, mas estas são quase sempre específicas ao nível delas.

Combate: Esta entrada dá conselhos sobre como usar a criatura em combate, como “Este monstro usa emboscadas e táticas de bater e correr”. Ao final da listagem de combate, você também encontrará habilidades especiais, como imunidades, venenos e habilidades de cura. Os Mestres devem ser lógicos sobre a reação de uma criatura a uma determinada ação ou ataque de um PJ. Por exemplo, uma criação mecânica é imune a doenças normais, um personagem não pode envenenar um ser de energia (pelo menos, não com um veneno convencional), e assim por diante.

Interação: Esta entrada fornece conselhos sobre o uso da criatura nas interações, como “Essas criaturas estão dispostas a falar, mas respondem mal à ameaças”, ou “Esta criatura é um animal e age como um animal”.

Uso: Esta entrada fornece sugestões ao Mestre sobre como usar a criatura em uma sessão de jogo. Pode fornecer notas gerais ou ideias de aventuras específicas.

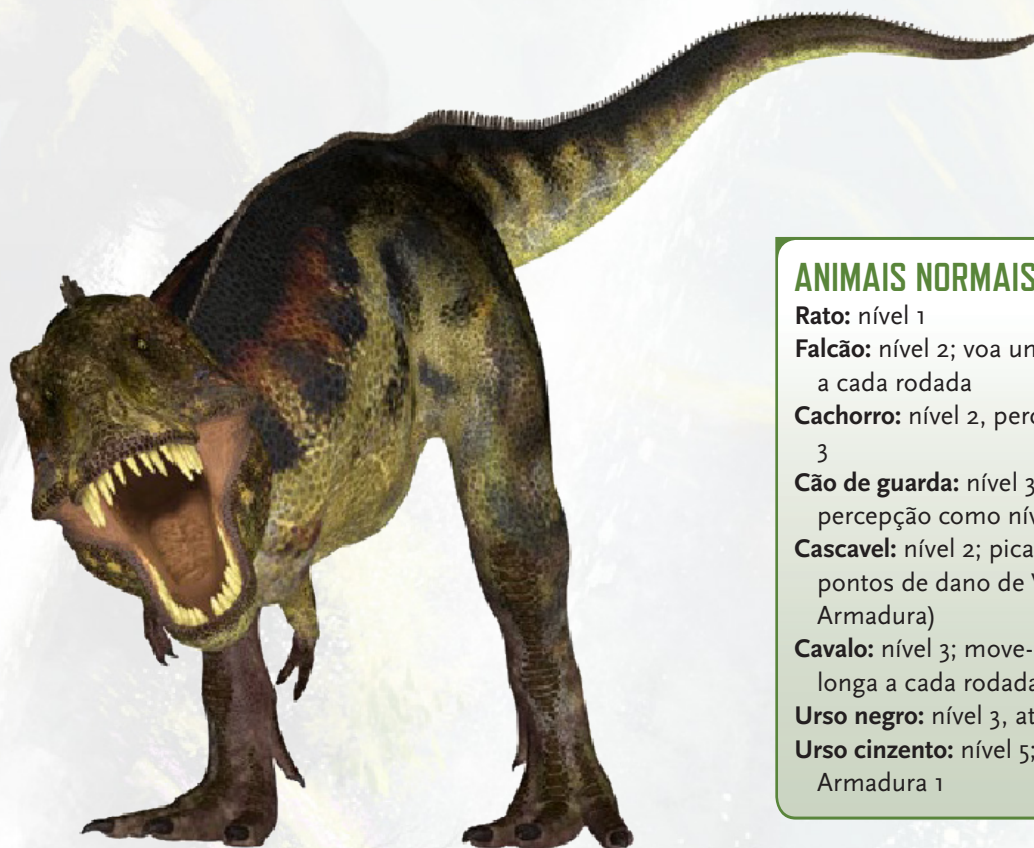
Pilhagem: Esta entrada indica o que os PJs podem ganhar se retirarem itens de seus inimigos caídos (ou trocarem ou enganá-los). Não aparece nas estatísticas de jogo se a criatura não tiver pilhagem.

Intromissão do Mestre: Esta entrada opcional nas estatísticas sugere uma maneira de usar a intromissão do Mestre em um encontro com a criatura. É apenas uma possível ideia de muitas e o Mestre é encorajado a criar seus próprios usos da mecânica do jogo.



CRITURAS POR NÍVEL

Goblin	1	Lobisomem	4	Androide de guerra	6
Esqueleto	2	Ogro	4	Fascinador	6
Nuppeppo	2	Soldado mecânico	4	Golem	6
Orc	2	Urso devastador	4	Ira (supervilão)	6
Aranha (gigante)	3	Anjo caído	5	Quimera	6
Deinonico	3	Bruxa	5	Vampiro	6
Drone de sucata	3	CRAZR	5	Xenoparasita	6
Mokuren	3	Demônio	5	Anathema (supervilão)	7
Rato (gigante)	3	Elemental, terra	5	Djinni	7
Rejeitado do tanque	3	Emergido	5	Doutora Pavor (supervilão)	7
Vampiro, transitório	3	Luz branca assassina	5	Dragão	7
Zumbi	3	Mi-go	5	Estátua animada	7
Abissal	4	Philethis	5	Gigante	7
Carniçal	4	Replicante	5	Neveri	7
Chronófago	4	Senhor Genocida (supervilão)	5	Tiranossauro rex	7
Cobra (gigante)	4			Magnetar (supervilão)	8
Diabo	4	Slidikin	5	Semideus	9
Elemental, fogo	4	Sonho lívido	5	Vampiro, Lorde	9
Elfo das sombras	4	Wendigo	5	Kaiju	10
Fantasma	4	Zhev	5		
Grey	4				



ANIMAIS NORMAIS

Rato: nível 1

Falcão: nível 2; voa uma distância longa a cada rodada

Cachorro: nível 2, percepção como nível 3

Cão de guarda: nível 3, ataques e percepção como nível 4

Cascavel: nível 2; picada inflige 3 pontos de dano de Velocidade (ignora Armadura)

Cavalo: nível 3; move-se uma distância longa a cada rodada

Urso negro: nível 3, ataca como nível 4

Urso cinzento: nível 5; vitalidade 20; Armadura 1

ABISSAL

4 (12)



“As silhuetas eram vagamente antropoides, enquanto as cabeças eram como as dos peixes, dotadas de prodigiosos olhos arregalados que não se fechavam jamais. Nas laterais do pescoço tinham guelras palpitantes, e os dedos na extremidade das patas eram ligados por uma membrana. Todos se deslocavam com saltos irregulares — ora sobre duas patas, ora sobre quatro. Por algum motivo fiquei aliviado ao perceber que não tinham mais de quatro membros. As vozes coaxantes e uivantes, sem dúvida usadas para a comunicação articulada, sugeriam todas as nuances expressivas de que os rostos inchados careciam... Aqueles eram os sapos-peixes blasfemos de origem inominável — vivos e horripilantes.”

—A Sombra de Innsmouth

Alguns abissais habitam em regiões costeiras, geralmente em aldeias isoladas, onde podem tentar se passar por humanos. Eles são capazes de respirar ar e água. A maioria, no entanto, prospera nas profundezas oceânicas, em cidades subaquáticas antigas como “Cyclopean e Yooha-Nthlei das muitas colunas”. Abissais às vezes se reproduzem com seres humanos insanos para produzir descendentes escamosos que eventualmente se desenvolvem completamente em abissais, bem após a maturidade (ou mesmo na idade adulta).

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Em qualquer lugar perto de um grande corpo de água salgada

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 2

Movimento: curto em terra; longo na água

Modificações: nada como nível 6; percepção como nível 3.

Combate: Os abissais atacam com dentes e garras com mais frequência embora, ocasionalmente, algum use uma arma. Eles geralmente não tem piedade, nem pedem por ela. Sua pele está sujeita a secar e eles tomam 1 ponto extra de dano (ignora a Armadura) de qualquer ataque que cause dano de fogo ou calor. Por causa dessa fraqueza, os abissais às vezes recuam do fogo e dos ataques de fogo.

Interação: Abissais são uma mistura estranha de alienação absoluta e os vestígios da humanidade perdida. No entanto, eles são criaturas tolas e degeneradas por padrões humanos. Muitos ainda conservam a habilidade de falar línguas humanas, mas todos falam sua própria língua não terrena e distorcida.

Abissais passam muito tempo na adoração sincera de seus deuses, Mãe Hydra, Pai Dagon e Cthulhu. Sua religião exige sacrifícios de sangue frequentes.

Uso: Os PJs vagam por uma pequena aldeia costeira onde todos parecem retraídos e estranhamente distantes. Algumas pessoas parecem estar doentes e mal formadas, talvez por mutação ou defeitos congênitos. Alguns dos aldeões têm pele escamosa porque estão se transformando em abissais. E, é claro, os verdadeiros abissais também se escondem dentro da comunidade.

Pilhagem: Alguns abissais terão uma cyfra.

Dois abissais, que se tornaram colossais e poderosos ao longo do tempo, chamam-se Mãe Hydra e, seu consorte, Pai Dagon. Cada um tem 5 metros (15 pés) de altura e eles servem como deidades governantes entre os abissais.

Mãe Hydra e Pai Dagon: nível 8; vitalidade 38 cada; Armadura 4; cada um inflige 10 pontos de dano

Intromissão do Mestre: O abissal puxa uma rede e joga sobre o personagem. A única ação física que o PJ pode fazer é tentar se libertar como uma ação baseada em Potência ou Velocidade.



ANDROIDE DE GUERRA

6 (18)

Quando as tropas estelares precisam de um apoio pesado, eles às vezes trazem androides de guerra. Esses robôs temíveis, de cerca de 2 metros (8 pés) de altura, são implacáveis até pelos padrões das tropas e são conhecidos por matar pessoas inocentes tão frequente quanto matam inimigos. Dizem que quando os androides de guerra são liberados, soldados sábios recuam e tomam cobertura.

Motivação: Manter controle, esmagar, matar, destruir

Ambiente: Em qualquer lugar

Vitalidade: 30

Dano Infligido: 8 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto; alguns modelos podem percorrer uma distância curta em cada rodada

Modificações: Ataca como nível 7.

Combate: A principal arma de um androide de guerra é uma reserva de disparador laser que pode usar para atacar até três inimigos em pé um ao lado do outro como uma ação. Quando danificado, um androide de guerra recupera 1 ponto de vitalidade por rodada. Além disso, cada androide de guerra tem uma capacidade adicional:

d6 Habilidade

- | | |
|---|--|
| 1 | Emite gás venenoso que inflige 5 pontos de dano aos seres orgânicos no alcance imediato |
| 2 | Projeta granadas a até uma distância longa que detonam em um raio imediato, infligindo 5 pontos de dano |
| 3 | Dispara um feixe que atordoa um ser orgânico por uma rodada, durante a qual o alvo não pode realizar ações |
| 4 | Emite um campo que interrompe máquinas; dispositivos tecnológicos e criaturas máquinas no alcance imediato não funcionam por uma rodada |
| 5 | Dispara um projétil penetrante a até um alcance longo que inflige 6 pontos de dano que ignora armadura física (mas não necessariamente outras Armaduras) |
| 6 | Pulveriza um corrosivo que inflige 5 pontos de dano a tudo no alcance imediato |

Intromissão do Mestre:

Quando derrotado, o androide de guerra detona, infligindo 8 pontos de dano em todas as criaturas dentro do alcance imediato.



Interação: Interação é difícil para aqueles que não estão autorizados a se comunicar com um androide de guerra.

Uso: Androides de guerra são frequentemente introduzidos em grupos de dois ou três para proteger um cofre ou a entrada de uma nave espacial, ou para rastrear intrusos a bordo de uma estação espacial.

Pilhagem: Os restos de um androide de guerra podem render uma ou duas cyfras para alguém adepto em recuperar objetos.

ANJO CAÍDO

5 (15)

Os anjos normalmente estão associados à virtude e ao serviço de seres de moral superior. Mas, assim como as pessoas, às vezes os anjos são tentados a atos impuros. Aqueles que se afastarem muito do caminho podem cair dos reinos mais altos e serem forçados a andar na Terra em penitência. Essa experiência deixa a maioria dos anjos caídos insanos. As habilidades do anjo caído contraem e diminuem de acordo com a posição do sol. Durante o dia, um anjo caído parece quase são (e é menos perigoso), mas, à noite, é volátil e uma ameaça para todos.

Motivação: Vingança (mas contra quem e para o que não é claro, até mesmo para o anjo caído)

Ambiente: Em qualquer lugar, às vezes vivendo sozinho no deserto, outras vezes caminhando pelas duras ruas das grandes cidades

Vitalidade: 25

Dano Infligido: 6 pontos de dia, 8 pontos à noite

Armadura: 2

Movimento: Curto; longo quando voa

Modificações: À noite, percepções e ataques como nível 7.

Combate: À noite, um anjo caído pode atacar outras criaturas projetando um feixe de luz de fogo de longo alcance. Contra os inimigos dentro do alcance imediato, o anjo caído manifesta as asas ardentes. Um anjo caído pode optar por fazer seus ataques ignorarem Armadura, mas para cada ataque modificado assim, ele perde 4 pontos de vitalidade.

Na rara ocasião em que um anjo caído está dentro do alcance imediato de outro de seu tipo, ambos recuperam 1 ponto de vitalidade por rodada.

De dia, um anjo caído não pode projetar ataques de alcance longo e não tem asas visíveis para fazer ataques corpo a corpo, embora possa carregar uma arma corpo a corpo.

Interação: Durante o dia, os anjos caídos não são automaticamente hostis, podendo negociar e fazer uso de seu bom senso. Eles podem parecer verdadeiramente angélicos, embora muitas vezes eles estejam confusos e esquecidos de sua origem. Mas quando a noite desce, os anjos caídos perdem o controle de suas faculdades enquanto se incham com raiva e poder. A menos que um personagem conduza um anjo caído até outra criatura sobre a qual ele possa desabafar sua ira, o personagem se torna o alvo da fúria.

Uso: Uma estrela desliza para baixo do céu e cai no país. No dia seguinte, os viajantes chegam a uma fazenda na área e encontram todos mortos e queimados. Uma trilha de terra queimada leva até as colinas.

Pilhagem: Anjos caídos coletam cyfras e geralmente têm algumas.

Um anjo caído fundamentalmente busca vingança contra quem o tirou dos reinos superiores. Uma vez que essa vingança é difícil de ganhar, os anjos caídos jogam sua frustração em qualquer um que cruzar seu caminho.

Intromissão do Mestre:
O ataque bem sucedido de um anjo caído faz com que a cyfra do personagem detone (se uma granada) ou de outra forma ative de uma maneira menos comum.



BRUXA

5 (15)

As bruxas são muitas vezes femininas, mas figuras masculinas também ocupam o ofício. Um bruxo masculino não é um menor agouro ou perigo, mas dado que a tradição foi desenvolvida por mulheres, a maioria das bruxas considera que eles são praticantes inferiores.

Familiar: nível 3; vitalidade 9; Armadura 1

Intromissão do Mestre: Depois de um PJ ter sucesso em uma rolagem de defesa contra um dos efeitos de maldição contínua da bruxa, ela imediatamente joga uma *esconjuração* nele. Se o PJ for atingido, o efeito de maldição contínua também persiste.



Ela estudou os velhos hábitos na escuridão da lua. Ela ouviu o arrastar de coisas sem nome através da floresta sombria, observou a convecção das bolhas subindo no caldeirão e atendeu às instruções resmunguentas de velhas decrepitas e mensagens irregulares traçadas em folhas mortas. Então, em uma meia-noite, tudo se juntou e uma bruxa nasceu.

A maioria das bruxas é distorcida pelo poder que elas canalizam, tanto mental quanto fisicamente, mas elas podem esconder essas transformações sob camadas de ilusões.

Motivação: Dominação dos outros, conhecimento

Ambiente: Quase em qualquer lugar, geralmente sozinha, mas às vezes como parte de um coven de três a sete bruxas

Vitalidade: 21

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto; longo ao voar (em um cabo de vassoura)

Modificações: Enganação e disfarce como nível 7; defesa de Velocidade como nível 6 devido ao familiar; conhecimento de florestas e segredos obscuros como nível 6.

Combate: Quando atacada, uma bruxa conta com a ajuda de seu familiar para melhorar sua defesa de Velocidade. O familiar pode ser um grande gato preto, uma coruja, uma grande cobra ou alguma outra criatura. Matar um familiar de bruxa é tão chocante para uma bruxa que seus ataques e defesa de Velocidade caem para o nível 4. Também é uma maneira de garantir que ela nunca perdoe seu oponente ou conceda misericórdia.

Uma bruxa pode usar sua espada ritual para atacar uma criatura no alcance imediato, mas ela prefere usar maldições, incluindo as descritas abaixo. Uma bruxa não pode usar a mesma maldição mais de uma vez a cada duas rodadas.

Murchamento: Uma vítima dentro de um alcance longo e até duas criaturas ao lado da vítima devem obter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou levam 3 pontos de dano de Velocidade (ignora Armadura). Em cada rodada subsequente, uma vítima que falhou no teste anterior deve fazer outro teste de defesa de Potência com o mesmo efeito em caso de falha.

Charme: Uma vítima a curta distância que falhar em um teste de defesa de Intelecto se torna escravo da bruxa. Ele se volta contra seus aliados ou toma alguma outra ação descrita por sua nova mestra. A maldição dura por um minuto, ou até que a vítima tenha sucesso em um teste de defesa de Intelecto; cada vez que ele falha em um teste, a dificuldade da próxima rolagem aumenta em um passo.

Esconjuração: Uma vítima no alcance longo é atacada com fogo, frio ou raios psíquicos, como a bruxa preferir. Raios psíquicos causam 3 pontos de dano de Intelecto (ignora Armadura).

Vitalidade: A bruxa recupera 11 pontos de vitalidade e ganha +3 em Armadura por um minuto. Vários usos não melhoram ainda mais sua armadura.

Interação: A maioria das bruxas é ardilosa e conspiradora, embora algumas funcionem contra o estereótipo. Todas as bruxas estão dispostas a negociar, embora as desonestas geralmente o fazem de má fé.

Uso: Os PJs precisam de um livro antigo para continuar sua investigação. Diz-se que a velha que vive na margem da floresta tem a única cópia.

Pilhagem: Uma bruxa geralmente têm um artefato ou dois em sua posse, possivelmente incluindo uma vassoura voadora (que tem um teste de esgotamento de 1 em 1d10).

CARNIÇAL

4 (12)

Carniçais passam quase tanto tempo abaixo do solo quanto os cadáveres, mas os carniçais estão bem vivos. Seus corpos são sem pelos e tão lisos que seus rostos às vezes são confundidos com máscaras, embora sejam máscaras manchadas de sangue. Carniçais vêm à superfície à noite para coletar restos humanoides ou roubar aqueles recentemente enterrados de suas sepulturas, embora muitos prefiram comer vítimas vivas.

A maioria dos carniçais são comedores orgíacos de carne humana, mas algumas poucas populações raras de carniçais são mais refinadas. Estes usam roupas, têm linguagem e costumes sofisticados, vivem em grandes cidades subterrâneas de seu próprio design e lutam com lâminas de osso brancas. Estes carniçais civilizados afirmam possuir posse sobre todos os restos de seres humanos, de acordo com o antigo costume, mesmo se eles, às vezes, apenas declaram ter esse privilégio. Eles comem os mortos para absorver as lembranças residuais deixadas nos cadáveres.

Motivação: Fome por carne morta; conhecimento (em alguns casos raros)

Ambiente: Em qualquer lugar acima do solo à noite, geralmente em grupos de três ou mais, ou em covis subterrâneos

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Duas áreas de conhecimento como nível 5.

Combate: A saliva do carniçal contém um agente paralítico. As mordidas de carniçais (e as armas usadas por carniçais) infligem dano e, em uma rolagem de defesa de Potência falha, deixam o alvo paralisado por um minuto. Um alvo paralisado pode tentar uma tarefa baseada em Potência a cada rodada para recuperar a mobilidade, mas pelo próximo minuto a dificuldade das tarefas de ataque, defesa e movimento é aumentada em um passo.

Carniçais podem ver no escuro. Eles são cegos à plena luz do dia, mas os carniçais civilizados que viajam para a superfície carregam lentes que cobrem seus olhos, permitindo que eles vejam sem penalidade em plena luz do sol.

Interação: Os carniçais comuns não negociam, embora um raro carniçal civilizado seja um excelente linguista. Estes últimos estão dispostos a negociar em troca do corpo de alguém que estudioso ou que guardava segredos valiosos em vida.

Uso: Se um PJ precisar de uma informação que não seja obtida de outra forma, uma viagem para uma cidade carniçal pode valer a pena, pois há rumores que as criaturas mantêm bibliotecas escuras abaixo da terra que armazenam conhecimentos uma vez possuídos pelos seres humanos.

Pilhagem: Se os PJs derrotarem um grupo de carniçais civilizados, eles podem encontrar uma cyfra e alguns conjuntos de óculos pretos que permitem que o usuário olhe diretamente para o sol e o veja como um círculo pálido.

Os carniçais civilizados são raros e vivem em cidades subterrâneas. O objetivo principal de cada cidade é manter uma enorme biblioteca central cheia de pergaminhos sinuosos gravados em velino pressionado da pele dos mortos.

Intromissão do Mestre:
O carniçal cospe no olho do personagem, introduzindo diretamente o paralítico em sua corrente sanguínea. A dificuldade de sua rolagem de defesa de Potência para evitar ser paralisado é aumentada em um passo.



CHRONÓFAGO

4 (12)

Essas criaturas segmentadas, de 2 metros (6 pés) de comprimento, parecem parcialmente com larvas que cresceram gigantescas e perversas. Eles aparecem em lugares onde o tempo se move mais devagar ou mais rapidamente do que o normal, onde bolas e líquidos fluem para cima, ou onde um viajante do tempo visitou.



Os chronófagos são criaturas que parecem atraídas por paradoxos do tempo e rupturas no espaço-tempo. Eles tendem a comer os responsáveis (e aqueles afetados), potencialmente aliviando o distúrbio no tecido das coisas, embora esse resultado possa ser apenas um efeito colateral. Primeiro e mais importante, chronófagos são parasitas que entram na existência próximos de uma anomalia espacial e se alimentam para saciar a própria fome. No entanto, há sugestões de que as larvas podem representar o primeiro estágio da vida de uma entidade muito mais poderosa e enigmática.

Intromissão do Mestre:

Se a presa de um chronófago falhar na rolagem de defesa de Velocidade, o ataque ignora a Armadura e a presa deve fazer uma rolagem de defesa de Intelecto (dificuldade 4) ou ser gradualmente inserida na dimensão do tempo do chronófago. Ela volta automaticamente para a realidade em seu próximo turno, mas é deslocada por 30 metros (100 pés) para cima ou para o espaço aberto mais próximo. Isso geralmente resulta em uma queda que potencialmente causa 10 pontos de dano, deixando o personagem caído de bruços e confuso por uma rodada.

Motivação: Fome pela carne daqueles que criam, ou foram criados por, anomalias do tempo

Ambiente: Ninhada de quatro a oito entram na existência dentro de uma alcance longo de fraturas espaço-tempo em quase qualquer local.

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto; pode entrar na dimensão do tempo (e desaparecer) como um movimento. Em sua próxima ação, pode retornar ao mundo até 91 metros (300 pés) de onde desapareceu como uma ação.

Modificações: Percepção como nível 5.

Combate: Um chronófago ataca com suas mandíbulas esmagadoras.

Um chronófago pode avançar de um lado para o outro entre a sua dimensão natal e usa essa habilidade para melhorar sua caça à presas. Por exemplo, ele pode se aproximar de presas protegidas por barreiras ou características do local. Também pode usar a habilidade para chamar a atenção da vítima e, em seguida, lançar um ataque surpresa por trás depois que ele efetivamente se teletransporta. No entanto, usa uma ação para o ele mudar sua fase entre a dimensão do tempo e a realidade normal.

Interação: Os chronófagos são inabaláveis em sua tentativa de encontrar presas. Uma vez que marca o alvo, só matar a criatura pode afastá-la da presa.

Uso: Quando os PJs entram em um local onde as regras do espaço-tempo são fracas e maleáveis, ou se os PJs desencadeiam uma cyfra ou outro dispositivo que interfira com o fluxo regular do tempo, uma ninhada de chronófagos pode ser chamada.

Pilhagem: A pele de um chronófago pode ser extraída para criar um manto prateado que reflete os arredores, mas a reflexão fica uma hora atrás do presente.



CRAZR

5 (15)

Máquinas construídas para destruição, CRAZR são projetados para perseguir e destruir alvos de forma tão rápida e eficiente quanto possível. CRAZR significa Canino Robótico Zeloso e Retalhador (o “A” não representa nada, exceto para deixar o acrônimo evocar a palavra “crazy”, louco em inglês, o que essas máquinas são). Eles atacam sem medo e, apesar de não serem particularmente táticos ou resistentes, infligem muito dano em tão pouco tempo que podem derrubar alvos muito mais poderosos.

CRAZR preferencialmente enfrentam outras máquinas, não criaturas de carne, seguindo a programação que avalia uma chance maior de que outra entidade como ela seja o inimigo mais perigoso, sendo todo o resto igual. Dito isso, um humano com um computador e conhecimento hacker provavelmente poderá derrubar um CRAZR mais rapidamente do que qualquer outra coisa.

Motivação: Destruir alvos pré-programados

Ambiente: Em qualquer lugar que guardas, rastreadores ou soldados sejam implantados

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Resiste a tentativas de hackeamento como nível 7 (veja Interação).

Combate: Um CRAZR faz ataques com lâminas de serra giratórias projetadas para mastigar as peles metálicas de outras criaturas máquina. Assim, os ataques CRAZR ignoram até 1 ponto da Armadura de um alvo.

Um CRAZR é rápido; com uma única ação, pode se mover uma distância longa a cada rodada, ou mover uma distância curta e atacar com as quatro lâminas giratórias. Essa rapidez vem com um custo: sua cobertura metálica é leve, mais fina do que a pele, e tão delicada (e é por isso que CRAZR não tem Armadura). Também torna um CRAZR mais suscetível a tentativas de habilidades hacker por rádio (consulte Interação).

Um CRAZR pode emitir um holofote brilhante para ver no escuro e é capaz de rastrear presas, observando pequenas pistas no ambiente, como arranhões, pegadas, portas entreabertas e assim por diante.

Interação: CRAZR operam constantemente no modo berserker. Além de destruir um, hackear um é a única maneira de interagir. Alguém com conexão direta ou uma sonda habilitada para rádio pode hackear um CRAZR e ordená-lo para desligar como uma tarefa de invasão de nível 7. Ganhar o controle de um CRAZR ou reprogramá-lo usando este método não é tão fácil por causa das travas de segurança incorporadas; trate a tentativa como uma tarefa de hackear de nível 8.

Uso: PJs que entram em uma área selada perturbam um CRAZR que, a princípio, parecia ser uma máquina inerte.

Intromissão do Mestre:

A lâmina giratória de um CRAZR corre o risco de destruir uma peça importante do equipamento do personagem.



DEINONICO

3 (9)

Popularmente conhecido como velociraptor, o gênero de dinossauro chamado *Deinonico* não se importa se sua presa possui a terminologia ordenada apropriada. Carne tem gosto de carne. A “garra terrível” da qual esses carnívoros são nomeados se refere às suas garras maciças, em forma de foice, que são projetadas de suas patas traseiras ao atacar presas.

Deinonico são caçadores em bando, o que significa que eles trabalham juntos como uma unidade, cada um assumindo papéis diferentes para assustar, acuar e direcionar mesmo presas inteligentes nas garras de uma emboscada.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Onde quer que eles possam caçar comida, em bandos de três a sete

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 5; ataques e defesa de Velocidade como nível 4 devido à rapidez; superar obstáculos e descobrir truques como nível 4.

Combate: Quando um deinonico morde sua presa, a vítima sofre danos e deve fazer uma rolagem de defesa de Potência. Em um fracasso, o deinonico segura a vítima no lugar com suas mandíbulas enquanto a corta em fitas com suas garras terríveis, infligindo automaticamente 6 pontos de dano por cada rodada em que ela falhar em uma tarefa baseada em Potência para se libertar (não tentar se libertar conta como uma tentativa falha). Para uma vítima de tamanho humano ou menor pegada na mordida, a dificuldade de todas as outras tarefas é aumentada em dois passos.

Interação: Perversos, astutos e um pouco inteligente demais para serem classificados como simples predadores, é improvável que essas criaturas negociem, tenham piedade ou recuem de uma briga, mesmo que contato possa ser feito.

Uso: Algum tolo decidiu construir um zoológico com temática do período Cretáceo. A única questão é: quanto tempo até que os dinossauros se soltem e assumam o shopping local?.

Intromissão do Mestre: O deinonico em fuga estava na verdade conduzindo o personagem sobre um penhasco, em uma armadilha de queda, ou em uma emboscada com mais deinonicos.



DEMÔNIO

5 (15)

Muitas variedades demoníacas atormentam o mundo, mas os mais comuns são os espíritos sem forma dos mortos que sofreram transformações horríveis em reinos tortuosos, até que tudo o que era bom ou carinhoso foi queimado, forjando um ser de rancor e ódio.

Um demônio lembra apenas fragmentos de sua vida anterior — toda boa memória é cauterizada e cada leve infortúnio, desprezo e dor é amplificado, motivando a criatura a tentar os outros no mesmo estado que ele.

Não tendo carne para chamar de própria, um demônio é um horror sombreado e efêmero capaz de possuir outros. Um demônio pode causar grandes danos em pouco tempo, forçando seu hospedeiro possuído a mentir, roubar e causar violência aos entes queridos.

Motivação: Anseia pela dor e o medo dos outros

Ambiente: Em qualquer lugar

Vitalidade: 25

Dano Infligido: 6 pontos

Movimento: Curto; imediato ao voar de forma imaterial

Modificações: Todas as tarefas de furtividade como nível 7 em forma imaterial; tarefas de enganação como nível 6.

Combate: O toque imaterial de um demônio pode ter dois efeitos. Ou inflige 5 pontos de dano, pois a forma do alvo é decaída e corroída pela necrose, ou permite que o demônio tente possuir o alvo. O alvo de uma tentativa de posseção deve fazer uma rolagem de defesa de Intelecto ou torna-se possuído, após o que a forma imaterial do demônio desaparece no alvo.

A primeira rodada em que um personagem é possuído, ele pode agir normalmente. Na segunda e em todas as rodadas subsequentes, o demônio possuidor pode controlar as ações do hospedeiro, mas o personagem pode tentar uma rolagem de defesa de Intelecto para resistir a cada ação sugerida. A resistência bem sucedida significa que o personagem não faz nada por uma rodada. Em outras rodadas, o personagem pode agir como ele escolhe. As ações do demônio são limitadas às tentativas de controlar seu hospedeiro e deixar o hospedeiro.

Um alvo possuído é permitido uma rolagem de defesa de Intelecto para expulsar o demônio uma vez por dia, além das tentativas de exorcismo. A dificuldade da rolagem de defesa aumenta em 1 por cada dia de posseção após os primeiros sete dias. Um demônio retirado ou expulso é impotente por um ou mais dias.

Um demônio que não possui outra criatura é imaterial e pode passar por objetos sólidos cujo nível é menor do que o seu. Enquanto o demônio é imaterial, ele leva apenas 1 ponto de dano dos ataques mundanos, mas leva todo o dano dos ataques mágicos, energéticos e psíquicos. Embora possua outra criatura, o demônio é imune à maioria dos ataques (embora não o hospedeiro; matar o hospedeiro expulsará o demônio).

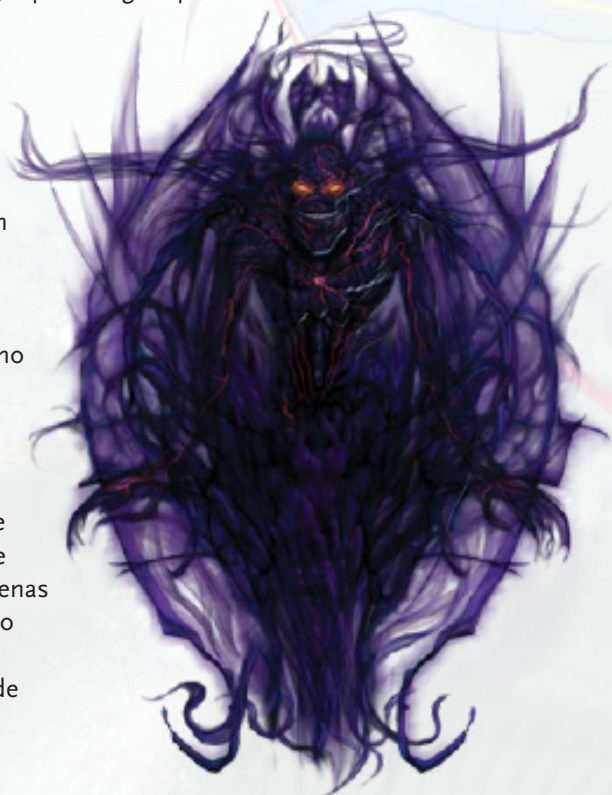
Interação: Um demônio permite que um hospedeiro possuído atue normalmente, desde que não revele a presença do demônio. Se a sua presença é conhecida, o demônio pode negociar, mas apenas após uma fastidiosa conversa com mentiras e obscenidades, e o demônio provavelmente trai qualquer acordo alcançado.

Uso: Um aliado dos PJs começou a agir de forma diferente, e não de forma boa.

Um demônio prefere tentar a posseção antes que seu potencial hospedeiro esteja ciente de sua presença, mas também pode escolher possuir uma vítima em combate.

Uma maneira de exorcizar um demônio é ordená-lo em nome de uma entidade que tem poder sobre o demônio. Isso pode ser tentado uma vez por dia. Isso concede ao personagem possuído uma rolagem de defesa de Intelecto adicional para expulsar o demônio.

Intromissão do Mestre: O PJ que tenta um exorcismo de um alvo possuído é bem sucedido, mas o demônio move-se diretamente da vítima anterior para o PJ. O PJ pode fazer uma rolagem baseado em Intelecto para expulsar o demônio, mas somente após a primeira rodada de posseção.



DIABO

4 (12)

Diabos são manifestações do mal. Como “fauna nativa” de vários reinos sinuosos, os demônios vêm em muitas formas, embora a maioria sejam iterações em um tema que inclua uma forma humanoide, grandes asas de morcego, rostos bestiais e chifres curvados. Possuem um fedor de enxofre e caudas proeminentes que terminam em uma bifurcação. Demônios enchem as fileiras dos exércitos infernais, guardam cofres malignos e aparecem na convocação mágica de bruxos e feiticeiros que não têm medo da santidade de suas próprias almas.

Motivação: Coletar almas

Ambiente: Em qualquer lugar em vários reinos inferiores; às vezes chamado pela magia mortal

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto ao andar ou voar

Modificações: Todas as tarefas relacionadas a enganação como nível 7.

Combate: Quando possível, um diabo ataca de surpresa. Se for bem sucedido, desenrola duas grandes asas com garras nas extremidades. Salta no ar, voa até uma distância curta em direção ao inimigo mais próximo e ataca essa criatura como uma única ação.

Alguns demônios transportam tridentes. A arma inflige 5 pontos de dano e o alvo deve se mover em uma posição a uma distância imediata escolhida pelo demônio ou leva 2 pontos adicionais de dano por ser empalado (um total de 7 pontos de dano).

Um inimigo empalado leva automaticamente 5 pontos de dano por rodada até que ele gaste uma ação para libertar-se.

Interação: Maus, cruéis e malévolos, os demônios ficam felizes em conversar, especialmente com aqueles que já foram pegos e preparados para serem torturados. Os demônios servem demônios ainda mais poderosos por medo. Se eles encontrarem alguém ou algo que eles temem mais, eles prontamente entregam seu mestre e tornam-se obsequiosos e encolhidos, embora a traição seja sempre uma opção.

Uso: Uma onda de assassinatos violentos deixa uma cidade com medo — um diabo escapou para o mundo dos mortais sem uma coleira. Passa a noite caçando qualquer pessoa que encontre estando empoleirado no topo dos lugares sagrados da cidade.

Intromissão do Mestre:

Um diabo antecipa o ataque corpo a corpo do personagem e abaixa sua asa “na frente” da sua arma. Se o PJ falhar na rolagem de defesa Velocidade, a arma se quebra. De qualquer forma, ele não acertou o diabo.



DJINNI

7 (21)

Os textos islâmicos descrevem o djinn como habitante de dimensões invisíveis além do universo visível. Assim como as criaturas normais, os djinn são indivíduos e podem ser bons, malignos ou despreocupados sobre o destino e os feitos dos outros.

Motivação: Imprevisível

Ambiente: Praticamente qualquer lugar

Vitalidade: 35

Dano Infligido: 9 pontos

Movimento: Curto; longo quando voa

Modificações: Conhecimento da história árabe como nível 8.

Combate: Com um toque, um djinni pode deformar a carne de uma vítima, infligindo dano. Djinn também podem gastar uma ação para enviar um “PEM” tecnomágico que torna todos os artefatos, máquinas e dispositivos mágicos menores no alcance curto inoperáveis por um minuto (se o item for parte do equipamento de um personagem, ele pode evitar esse efeito ao ter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade). Em vez de desativar todos os dispositivos no alcance, um djinni pode, em vez disso, assumir o controle de um item dentro do alcance por um minuto, se aplicável.

Um djinni pode se transformar em um ser de fumaça e chamas como sua ação. Enquanto está nesta forma, tem +10 para Armadura, mas não pode atacar inimigos. Ele ganha a habilidade de voar uma distância longa a cada rodada e mantém a habilidade de se comunicar normalmente. Na primeira vez a cada dia que um djinni retorna à forma física depois de se tornar fumaça, ele recupera 25 pontos de vitalidade.

Alguns djinn têm a habilidade de conceder desejos e alguns são obrigados a fazê-lo, graças a um acordo antigo e inexplicado com outros djinn. Aqueles que concedem desejos os distorcem contra o responsável, especialmente se um desejo é mal redigido ou existem várias maneiras de interpretar o desejo. O nível do efeito concedido não é superior ao nível 7, conforme determinado pelo Mestre, que pode modificar o efeito do desejo de acordo (quanto maior o desejo, mais provável que o Mestre limitará seu efeito.)

Finalmente, a maioria dos djinn tem um par de cyfras e, possivelmente, um artefato útil no combate.

Interação: Quando um djinni interage com personagens é narcisista, certo em seu próprio poder imenso e improvável que deixe desrespeitos sem resposta. Dito isto, os personagens de baixo nível poderiam negociar com um pacificamente porque até mesmo djinni tem necessidades e desejos.

Uso: Agentes de um poder alheio recuperaram uma lâmpada mágica de uma antiga ruína árabe. O trabalho dos PJs é determinar se há motivo para preocupação.

Pilhagem: A maioria dos djinn carregam um par de cyfras e alguns têm um artefato mágico. A maioria dos djinn carregam um par de cyfras e alguns têm um artefato mágico.

Alguns djinn habitam dimensões de bolso cujos pontos de entrada são afixados dentro da boca de urnas, vasos ou lâmpadas.

Intromissão do Mestre:
Quando o personagem é tocado por um djinni, em vez de sofrer danos, o PJ vira fumaça e fogo e é enviado rodopiando em uma direção aleatória. Ele perde seu próximo turno e volta ao normal a quase 91 metros (300 pés) de onde ele saiu.



DRAGÃO

7 (21)

Os dragões são excepcionalmente territoriais, vaidosos e gananciosos. Ápice dos predadores, os dragões devem comer grandes refeições regularmente. Eles preferem virgens, embora eles se conformem com pessoas normais, cavalos ou até um punhado de porcos selvagens. Eles adoram jogos de todos os tipos, especialmente quando conseguem consumir o perdedor. Criados para a riqueza e magia, os dragões acumulam pilhas de tesouros dourados. O tesouro de um dragão não é apenas um fim em si mesmo, mas parte de uma disputa sem fim entre dragões de uma certa idade para ver qual deles pode acumular o maior tesouro.

Motivação: Auto engrandecimento, fome por carne, coleta de tesouros

Ambiente: Os dragões prosperam onde a região selvagem encontra a fronteira civilizada

Vitalidade: 45

Dano Infligido: 10 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto; longo enquanto voa

Modificações: Percepção e enigmas como nível 8; defesa de Velocidade como nível 6 devido ao tamanho.

Combate: Um dragão pode morder um alvo ou rasgar com as garras dois oponentes no alcance imediato como uma única ação. Quando mordido, o alvo também é imobilizado até ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência para se libertar (ou o dragão o largar).

A maioria dos dragões tem uma ou mais habilidades mágicas adicionais que podem usar no combate, incluindo as seguintes.

Bafurada Ardente: Um dragão pode soprar um fluxo de fogo até um alcance longo, causando 7 pontos de dano em todos os alvos dentro do alcance imediato de cada um. Os alvos que obtêm sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade evitam o efeito total do fogo, mas ainda levam 3 pontos de dano. Essa habilidade não pode ser usada em rodadas consecutivas.

Mudar Forma: Um dragão com essa habilidade pode assumir a forma de um humanoide humano ou similar como sua ação ou retornar à sua forma regular. Quando mudar assim, o disfarce do dragão é quase impenetrável sem conhecimento especial. Como humano, o dragão é uma criatura de nível 5.

Fascinar: Um dragão com essa habilidade pode hipnotizar psiquicamente um alvo não-dragão em um alcance imediato que falhe na rolagem de defesa de Intelecto. Um alvo fascinado faz as ordens verbais do dragão por uma ou mais horas. Cada vez que o alvo é confrontado por um terceiro sobre sua condição mental, o alvo é permitido outra rolagem de defesa de Intelecto para quebrar o efeito.

Interação: Como os muitos nuances das escamas do dragão, as personalidades do dragão variam de um vilão para um apreciador refinado. Alguns dragões mentem a cada respiração fumegante, outros consideram o mínimo de desonestidade uma falha pessoal, e a maioria está em algum lugar intermediário. Todos podem ser lisonjeados e até mesmo encantados por alguém com maneiras corteses e elegância.

Uso: Um dragão enfrenta os PJs, desafiando-os a um jogo de enigmas. Se os personagens ganham, eles obtêm uma cyfra. Se o dragão ganhar, os PJs devem-lhe um favor a ser especificado mais tarde... a menos que o dragão esteja com fome agora.

Pilhagem: Um tesouro de dragão pode conter 2d6 cyfras, moeda valiosa equivalente a 1d6 itens exorbitantes e, possivelmente, alguns artefatos (mas um tesouro escondido geralmente é bem protegido).

Intromissão do Mestre:

O dragão cospe fogo enquanto o PJ é pego na boca dele, o que automaticamente inflige o máximo de dano de fogo no personagem.



DRONE DE SUCATA

3 (9)

Drones de sucata se constroem dos destroços de outras máquinas. Normalmente, essa destruição é causada pelos próprios drones de sucata, usando armas e sistemas defensivos recuperados de mecanismos previamente derrotados em um ciclo interminável de destruição, recuperação e atualização. Nunca satisfeitos com sua configuração atual, os drones de sucata são conduzidos por algum código profundo para melhorar continuamente, independentemente do dano e do caos que eles causam ao longo do caminho.

Os diferentes drones de sucata podem ter formas diferentes, mas para se manter viáveis, devem ter mobilidade, pelo menos um sistema de armas funcionais e um conjunto confiável de ferramentas de recuperação implantadas com as quais se reconstrói.

Motivação: Atualizar os sistemas

Ambiente: Em qualquer lugar onde outras máquinas são encontradas

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Imediato; curto quando voa

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho pequeno e rapidez; tarefas relacionadas ao reparo mecânico e elétrico como nível 7.

Combate: Um drone de sucata geralmente tem pelo menos um sistema de armas de projétil que pode disparar em um inimigo dentro de um alcance longo e mçaricos de corte poderosos e pinças podem ser usadas contra alvos dentro do alcance imediato. A maioria dos drones também tem um dos seguintes sistemas de armas, que eles podem ligar uma vez, ou uma vez a cada poucos minutos para sistemas recarregáveis.

Míssil. O drone ataca um inimigo com um míssil em miniatura de alcance longo, o que inflige 6 pontos de dano em todos os alvos dentro do alcance curto da detonação.

Pulso PEM. Todas as máquinas ou dispositivos eletrônicos, exceto o drone, dentro do alcance curto param de funcionar por um minuto. Dispositivos independentes ou inteligentes resistem à perda de energia, assim como qualquer dispositivo na posse de outra criatura. Uma criatura pode fazer uma rolagem de defesa de Velocidade para evitar que seus dispositivos percam energia.

Desabrochar Ácido. Uma agitação de minúsculas agulhas propulsionadas por foguete irrompem do drone e atacam todos os inimigos dentro do alcance curto. Aqueles que falham em uma rolagem de defesa de Velocidade levam 2 pontos de dano de Velocidade (ignora a Armadura) de ácido que come através de metal, carne e plástico com a mesma facilidade.

Interação: A maioria dos drones de sucata são pouco inteligentes e seguem a programação básica, embora alguns possuam inteligência artificial de baixo nível e estejam dispostos a conversar.

Uso: Quando os PJs descobrem provisões de artefatos tecnológicos, eletrônicos úteis ou dispositivos semelhantes, eles são marcados por um drone de sucata, que vê o local como sua reserva de peças sobressalentes.

Pilhagem: Peças eletrônicas potencialmente úteis para outros projetos podem ser recuperadas a partir de restos de um drone de sucata, incluindo ferramentas para desmontar e remontar drones, assim como uma cyfra ou duas.

Drones de sucata poderiam ser o resultado de drones militares cujos comandos e código de controle ficaram corrompidos ou ocorreram instâncias alteradoras na IA.

Intromissão do Mestre:

O drone de sucata estende um canhão de plasma de uso único, adaptado de uma máquina muito mais poderosa e atinge o personagem em um alcance de até 2 km (1 milha). Em uma falha na rolagem de defesa de Velocidade, o personagem leva 8 pontos de dano e desce um passo no marcador de dano.



ELEMENTAL

Vários seres elementais existem, incluindo os do fogo e da terra.

ELEMENTAL, FOGO

4 (12)

Intromissão do Mestre:

Um personagem atingido pelo ataque do elemental do fogo pega fogo e leva 3 pontos de dano por rodada até que ele passe uma ação batendo, rolando ou sufocando as chamas.

Chama abrasadora em uma forma vagamente humanoide, um elemental do fogo existe apenas para queimar o que já não é cinza. Às vezes, eles surgem em locais onde grandes conflagrações queimam.

Motivação: Queimar

Ambiente: Em qualquer lugar que fogo pode queimar

Vitalidade: 24

Dano Infligido: 4 a 7 pontos; veja Combate

Movimento: Curto



Modificações: Veja Combate para a ascendente modificação do nível de ataque.

Combate: Um elemental do fogo ataca com um membro flamejante. Quanto mais os inimigos elementais ardem, mais poderosos crescem. O seu poder aumenta de acordo com o número de ataques bem-sucedidos (que causam dano de fogo) que fez em outra criatura durante o minuto anterior.

0 ataques bem-sucedidos: Causa 4 pontos de dano; ataques como nível 4

1 ataque bem-sucedido: Causa 5 pontos de dano; ataques como nível 5

3 ataques bem-sucedidos: Causa 6 pontos de dano; ataques como nível 6

4+ ataques bem-sucedidos: Causa 7 pontos de dano; ataques como nível 7

Se um elemental de fogo não queimou um inimigo no último minuto, suas estatísticas de combate retornam à linha base do nível 4.

Um elemental do fogo é imune aos ataques de fogo, mas é vulnerável ao frio; toda vez que leva 1 ponto de dano de frio, leva 1 ponto adicional de dano.

Interação: Os elementais do fogo são pouco conscientes e, geralmente, respondem apenas aos que conhecem magias capazes de controlá-los. No entanto, há uma chance (cerca de 10%) de que um elemental do fogo comandado para realizar uma determinada tarefa se liberte e, em vez disso, queime o que quer que esteja ao redor até que ele esgote todas as possíveis fontes de combustível.

Uso: Um surto de incêndios leva algumas pessoas a suspeitar que um incendiário está solto, mas a verdade é muito pior.

ELEMENTAL, TERRA

5 (15)

Uma escavação, uma queda de meteoro, um terremoto ainda estremecendo — todos esses eventos podem invocar um elemental de terra para dar forma e expandir ainda mais a destruição.

Motivação: Desmoronar e quebrar, nivelar as coisas na terra

Ambiente: Em qualquer lugar sólido ou com terra

Vitalidade: 30

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 3

Movimento: Imediato; curto se escavando

Combate: Elementais da Terra batem em inimigos com punhos pesados. Eles também podem criar terremotos (não mais do que uma vez a cada duas rodadas) que afetam o solo dentro do alcance curto. As criaturas que estão na área caem no chão e levam 5 pontos de dano se falharem em uma rolagem de defesa de Potência.

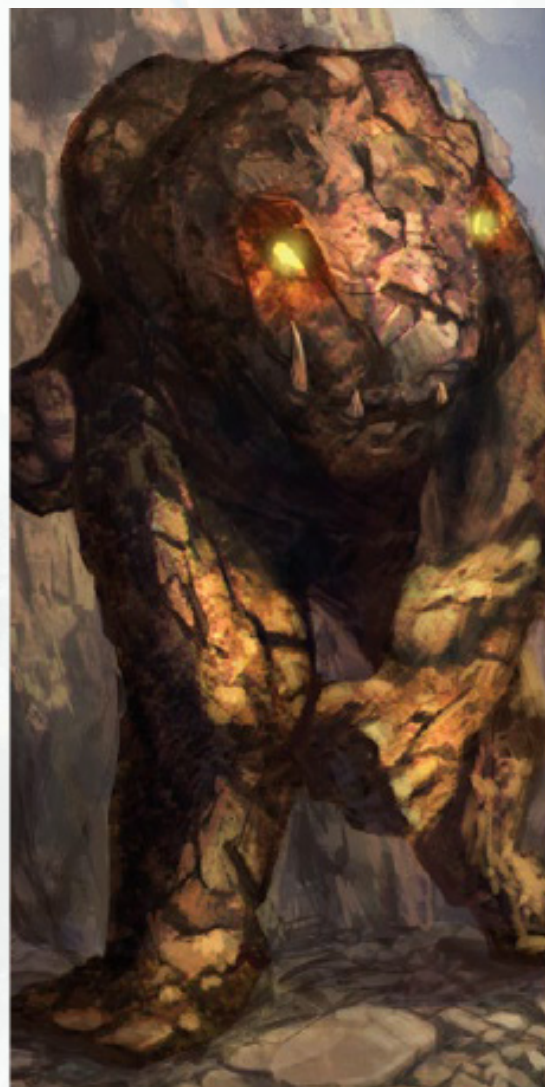
Um elemental de terra é vulnerável à água. Qualquer dano que leva enquanto estiver na água ou sendo molhado com água ignora sua Armadura.

Interação: Apesar de indiferente e lentos para responder se encontrados como pedra imóvel, os elementais da terra são inteligentes. Os que são invocados com uma magia têm cerca de 5% de chance de quebrar as obrigações e se voltar contra o invocador.

Uso: Monólitos estranhamente articulados foram descobertos nas montanhas ao redor de um santuário que contém um antigo tesouro. Um comerciante quer que alguém investigue os monólitos caso eles representem uma armadilha. Na verdade, os monólitos são elementais da terra inativos.

As estruturas na área do ataque de um elemental de fogo podem pegar fogo; Aquelas apanhadas na área do terremoto de um elemento da terra podem entrar em colapso.

Intromissão do Mestre:
Um personagem dentro do alcance do ataque de terremoto do elemental da terra deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade ou ser coberto por uma avalanche de uma estrutura em colapso ou de uma falésia.



ELFO DAS SOMBRAS

4 (12)

Intromissão do Mestre:

O elfo das sombras lança uma magia que encanta um PJ se ele falhar em uma rolagem de defesa de Intelecto. O personagem luta ao lado do elfo das sombras por até um minuto, embora ele possa fazer outra rolagem de defesa de Intelecto a cada rodada para tentar quebrar a influência.



Os elfos que desapareceram da superfície, para escapar da lei de seus primos fey por crimes desconhecidos, às vezes são chamados de elfos das sombras, elfos escuros ou simplesmente trow. É amplamente assumido que eles fugiram para novos reinos profundamente abaixo do solo e, de fato, as rotas que levam a suas verdadeiras residências são principalmente subterrâneas e incluem muitos grandes armazéns subterrâneos. No entanto, o coração do reino dos elfos das sombras está na dimensão incolor da própria Sombra, onde todas as coisas existem como um reflexo fraco do mundo real.

Às vezes, os elfos das sombras aparecem na superfície, saltando de túneis escuros ou, em alguns casos, das próprias sombras. Eles atacam querendo pilhagem, novos escravos e sacrifícios. Os sacrifícios são feitos para a sua deusa rainha, uma aranha viúva-negra de tamanho monstruoso que conspira na escuridão.

Quando um elfo das sombras retorna ao mundo da luz, ele pode optar por aparecer apenas como uma silhueta: um esboço humanoide delgado que espreeita como se estivesse no nadir de um poço.

Motivação: Torturar por prazer, servir a deusa rainha dos elfos das sombras

Ambiente: Quase em qualquer lugar pouco iluminado, sozinho ou em grupos de até quatro

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Furtividade e percepção como nível 6; defesa de Velocidade como nível 6 devido à natureza sombria.

Combate: Elfos das sombras atacam com lâminas curtas, facas e besta com bordões de aço duro sombrio. Podem ver na luz fraca e absoluta escuridão como se fosse luz do dia.

Alguns elfos das sombras podem conjurar magias, incluindo as seguintes. Cada magia requer uma ação para conjurar.

d6 Magias

1	Encanta uma arma para infligir 3 pontos adicionais de dano (8 no total)
2	Encanta uma arma para infligir 1 ponto adicional de dano de Velocidade (veneno, ignora a Armadura) mais 2 pontos de dano de Velocidade a cada rodada adicional até que a vítima tenha sucesso em uma rolagem de defesa de Potência
3	Voa um alcance longo a cada rodada por dez minutos
4	Ganha +2 para Armadura (total de Armadura 3) por dez minutos
5	Magia de alcance longo que cega o alvo por dez minutos caso falhe na rolagem de defesa de Potência
6	Magia de alcance longo que visa até três criaturas próximas uma da outra; os mantém imóveis em uma teia de sombra por um minuto se falharem na rolagem de defesa de Velocidade

Se estiver sujeito a luz do dia plena, um elfo das sombras perde suas modificações de furtividade, percepção e defesa de Velocidade, e é provável que recue.

Interação: Podem negociar e até mesmo se aliar com outras criaturas por um tempo, mas eles só fazem isso até que a melhor oportunidade para uma traição se apresente.

Uso: Elfos das sombras invadiram uma guarnição periférica e, mesmo em plena luz do dia, o castelo está envolto na escuridão e teias das sombras. Os tesouros que se dizem estar nos cofres da guarnição podem já estar nas mãos dos fey escuros.

Pilhagem: Um elfo das sombras transporta moeda equivalente a um item caro, além de armas, armaduras leves e uma cyfra ou duas. Os líderes dos elfos das sombras podem levar um artefato.

EMERGIDO

5 (15)

Sendo um experimento cibernético que deu errado, um emergido pode se tornar uma ameaça a qualquer momento. Os cabos grossos das artérias alimentam os músculos pulsantes e tão quentes que brilham como brasas sob a pele translúcida da monstruosidade. Bobina metálica e bipe de soquetes, visivelmente aninhados lado a lado com músculos e órgãos. A cada poucos segundos, uma nova onda de calor vaza do emergido, uma vez que aumenta conspicuamente em tamanho e massa muscular, e sua capacidade de destruição quase dobra. Uma vez que um emergido começa a crescer (ou “emergir” como é comumente referido), ele cessa sua destruição apenas quando se destrói o que o ativou ou quando ele superaquece e cai morto, numa casca fumegante de carne cozida e peças metálicas.

Motivação: Destruição

Ambiente: Quase em qualquer lugar, geralmente sozinho

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 6 a 15 pontos (veja Combate)

Armadura: 4

Movimento: Curto; longo quando emergindo

Modificações: veja Combate para aumento na modificação do nível de ataque.

Combate: A criatura ou está passiva ou emergindo. Um “emergir” é um episódio de fúria que aumenta a massa, os danos e o nível de ataque da criatura em cada rodada enquanto durar, de acordo com a seguinte ordem:

Rodada 1: Dano 6 pontos; ataques como nível 5

Rodada 2: Dano 9 pontos; ataques como nível 6

Rodada 3: Dano 12 pontos; ataques como nível 7

Rodada 4: Dano 15 pontos; ataques como nível 8

Rodada 5: O emergido sobreaquece, cai morto e começa a arder

Um emergido esmaga e queima os inimigos com seus punhos maciços. Um emergido para de atacar se for morto (por uma força maior ou por sua própria bioquímica mortal) ou se toda criatura dentro do alcance imediato está debilitada ou morta no turno do emergido. Quando um emergido para de destruir, encolhe de volta a sua massa original e vaga, aparentemente atordoado, procurando algum lugar fresco para dormir, de preferência em água corrente com a cabeça logo acima da linha da água. A criatura não pode emergir mais de uma vez por hora.

Interação: Um emergido pode interagir antes ou depois (mas não durante) seu ciclo de fúria. Antes de emergir, a criatura é irritada e se ofende com facilidade. Depois, está atordoado e com sono e não quer nada além de se refrescar, embora alguns também tenham seus próprios interesses.

Uso: Enquanto os PJs atravessam um mercado lotado, um jovem pego roubando cai contorcendo e cuspiendo, apanhado por um ataque de apoplexia. Quando ele se levanta, é como um emergido.

Pilhagem: Um emergido queimado não possui nada de resgatável, mas um morto antes que queime pode possuir um par de cyfras.

Acredita-se que os emergidos sejam o resultado de uma intervenção cirúrgica maciça sobre vítimas inocentes. Antes de sua transformação, alguns emergidos queixaram-se de um branco em um dia na sua memória. Não se sabe quem ou o que pode estar modificando as pessoas, dando-lhes a capacidade de emergir.

Intromissão do Mestre:
O emergido bate suas mãos tão violentamente que cria um estrondo. Toda criatura em alcance imediato deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência. Aqueles que falham são incapazes de fazer qualquer coisa, exceto se mover em seu próximo turno e ficam surdos por um minuto (e, portanto, incapaz de se comunicar vocalmente com aliados durante esse período).



ESQUELETO

2 (6)

Alguns esqueletos animados são criados por magias, pergaminhos ou itens específicos.

Outros ocorrem espontaneamente após uma grande batalha ou se na presença de uma magia de morte forte.

Intromissão do Mestre:

Um esqueleto destruído por um ataque corpo a corpo explode como uma granada. Os estilhaços de osso infligem 5 pontos de dano a cada criatura no alcance imediato.

Os esqueletos são ossos animados sem muito sentido de autopreservação. Eles gozam de uma vantagem crucial sobre as criaturas vivas em uma área importante e muitas vezes explorada: esqueletos não se danificam por tiros de armas à distância. Os esqueletos não têm respiração, sem batimentos cardíacos e sem mãos trêmulas para lutar enquanto dão um tiro, o que significa que os esqueletos armados com armas à distância são algo a temer.

Motivação: Defender ou atacar

Ambiente: Praticamente em qualquer lugar, em pelotões de quatro a dez

Vitalidade: 6

Dano Infligido: 3 pontos (garra) ou 5 pontos (arma à distância)

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Ataques à distância como nível 5; defesa de Velocidade contra a maioria dos ataques à distância como nível 5; resistir a truques como nível 1.

Combate: Esqueletos podem atacar com uma garra óssea se não tiverem outra arma, mas a maioria ataca (como nível 5) com uma arma de alcance longo. Se um esqueleto pode ver qualquer parte do seu alvo, o alvo perde os benefícios da cobertura que de outra forma poderia ter desfrutado.

Quando em pelotões, um grupo de quatro ou mais esqueletos com armas à distância pode concentrar seus ataques em um alvo e fazer uma rolagem de ataque como uma criatura única de nível 7, causando 7 pontos de dano.

Os esqueletos podem ver no escuro.

Reanimadores: Alguns esqueletos foram criados por uma maldição e simplesmente desmontá-los em uma pilha de ossos não é suficiente para acabar com sua existência. Duas rodadas depois que os esqueletos reanimadores são “mortos”, eles recuperam toda vitalidade em um lampejo de iluminação mágica. Esta regeneração pode ser prevenida se o pináculo da maldição animadora for separado do esqueleto depois que ele cai. Tal item geralmente é óbvio e pode assumir a forma de um espiga de ligação através do crânio, um amuleto de ébano, uma espada disforme através das costelas, uma coroa e assim por diante.

Interação: Um esqueleto geralmente interage apenas atacando. A menos que animado por um espírito sábio capaz de se comunicar através da magia, os esqueletos não possuem mecanismos para fala. No entanto, eles podem ouvir e ver o mundo à sua volta.

Uso: Esqueletos fazem unidades ideais em exércitos, especialmente quando é necessário arquearia e artilharia. Um pelotão de quatro ou mais esqueletos com armas à distância em cima de uma torre proporciona uma defesa surpreendentemente robusta.

Pilhagem: Às vezes, o pináculo necessário para criar um esqueleto reanimador é valioso.



ESTÁTUA ANIMADA

7 (21)

Grandes estátuas esculpidas em pedra ou moldadas em metal às vezes são mais do que seres humanos transformados em momentos de extrema agonia e sofrimento. Às vezes, uma estátua se move, geralmente em serviço para alguma obrigação ou comando antigo que a animaram em primeiro lugar.

A maioria das estátuas animadas são recipientes que prenderam a mente de uma criatura consciente. Esse aprisionamento geralmente joga os espíritos no abismo da insanidade, embora a maioria descanse em um estado adormecido, suas mentes ficando perdidas em qualquer lembrança que mantenham. Perturbar estátuas animadas pode fazer com que elas despertem, geralmente com resultados desastrosos.

Motivação: Libertação da prisão; guardar uma área

Ambiente: Em lugares remotos, especialmente ruínas antigas

Vitalidade: 33

Dano Infligido: 9 pontos

Armadura: 4

Movimento: Curto

Modificações: Todas as tarefas que envolvam equilíbrio como nível 2; defesa de Potência como nível 8; defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Combate: Uma estátua animada sobrepõe-se à maioria dos inimigos e pode esmagar ou pisar um alvo no alcance curto como um ataque corpo a corpo. O tamanho maciço da estátua e o material do seu corpo significam que ela pode atravessar quase qualquer obstáculo, esmagando paredes de rocha sólida, edifícios e árvores. Ao caminhar, ela não presta atenção sob o que pisa. Qualquer coisa em seu caminho provavelmente é achatada. Um personagem que é pisado deve fazer uma rolagem de defesa de Velocidade para esquivar ou ser derrubado e levar 9 pontos de dano.

Estátuas animadas são fortes e difíceis de ferir, mas muitas vezes são muito pesadas. Se uma cai ou é derrubada, leva algumas rodadas para levantar e retomar o que estava fazendo.

Interação: Estátuas passam anos imobilizadas e sem sensibilidade, suas mentes perdidas em experiências e alucinações mal lembradas. Despertar uma estátua tem resultados imprevisíveis. Alguns podem ficar furiosos. Outras riem, choram ou gritam coisas sem sentido. Independentemente disso, se alguma tenha sido comandada para proteger uma área ou entrada, provavelmente também ataca.

Uso: Uma estátua animada possui um tesouro de conhecimento. Se os personagens podem mantê-la focada ou derrubada tempo suficiente, eles podem persuadir dela a informação que eles procuram.

Intromissão do Mestre:

A estátua animada atinge um personagem com tanta força que ele voa a uma distância longa e pausa embolado, possivelmente deixando cair equipamentos e armas ao longo do caminho.



FANTASMA

4 (12)

O fantasma de uma garota do ensino médio chamado Emily supostamente assombra uma ponte coberta em Stowe, Vermont, embora ela apareça apenas à meia-noite.

Intromissão do Mestre:

O personagem deve ter sucesso em uma rolagem de defesa Intelecto ou ser possuído pelo fantasma até o PJ ter sucesso em uma tarefa baseada em Intelecto para empurrá-lo para fora. Enquanto possuído, o personagem age como o fantasma quando estava vivo.

Sons sem nenhuma origem aparente, como passos na escada, batidas atrás das paredes, choros em salas vazias e uma música assombrosa podem ser sinal de um fantasma. Se o som for acompanhado por uma súbita queda de temperatura e o sopro de seres vivos começar a sair vapor, é uma certeza.

Os fantasmas são os restos espectrais dos seres humanos, que persistem como fragmentos de memória ou como espíritos plenos. Embora sua aparência varie entre os indivíduos, muitos parecem um pouco translúcidos, limpos ou distorcidos fisicamente pelo seu tempo gasto como um fantasma.

Motivação: Imprevisível (mas muitas vezes procura completar assuntos inacabados)

Ambiente: Praticamente qualquer lugar

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Furtividade como nível 7; tarefas relacionadas a assustar outros como nível 6.

Combate: Um fantasma não leva dano de fontes físicas mundanas, mas leva metade do dano de magias e ataques que direcionam energia, e danos totais de armas projetadas para afetar espíritos, ataques psíquicos e ataques semelhantes.

O toque de um fantasma inflige dano congelante. Alguns fantasmas podem matar as vítimas com medo. Um fantasma com essa habilidade pode atacar todas as criaturas na distância curta com uma exibição psíquica tão horrível que os alvos que falharem na rolagem de defesa de Intelecto levam 4 pontos de dano de Intelecto (ignora a Armadura) e ficam aterrorizados, congelados no lugar. Em cada rodada subsequente, uma vítima aterrorizada pode tentar uma tarefa baseada em Intelecto para sair do susto. Cada tentativa fracassada move a vítima abaixo em um passo no marcador de dano. Não tentar limpar a mente do medo é uma tentativa fracassada. As pessoas mortas pelo medo são marcadas por expressões de horror e cabelos brancos.

Um fantasma pode mover-se através de objetos sólidos de até nível 7 à vontade, embora possa optar por pegar e manipular objetos se ele se concentrar neles. Os fantasmas também podem entrar em um estado de aparente inexistência por horas ou dias por vez.

Interação: Alguns fantasmas são faladores, alguns não sabem que estão mortos, alguns querem ajuda para uma tarefa que eles não conseguiram realizar na vida, e alguns apenas se enfurecem contra os vivos e querem trazer aqueles que ainda respiram na mesma existência incolor que eles enfrentam.

Uso: Um fantasma (que aparece primeiro totalmente humano) quer ajuda na erradicação de uma guilda de caçadores de fantasmas que marcou ele e alguns outros que assombram uma estrutura abandonada. O fantasma promete contar os segredos da vida após a morte para quem aceitar sua oferta estranha.

Pilhagem: Um fantasma geralmente não carrega objetos, embora alguns possam ter uma lembrança (como um amuleto que mostra o rosto de um ente querido) ou um artefato.



FASCINADOR

6 (18)

Há centenas de milhares de anos, ancestrais de fascinadores dominaram psiquicamente um grupo de viajantes interestelares que tiveram a infelicidade de pousar no mundo natal dos fascinadores. Obtendo a proeza tecnológica ao assumir mentalmente o conhecimento de todas as novas espécies que encontraram usando suas tecnologias espaciais roubadas, os alienígenas formaram o Domínio Fascinador, que se estende por vastas áreas do espaço e é cimentado pelo controle psíquico de seus senhores alienígenas.

A habilidade psíquica individual do fascinador é poderosa, mas os soberanos mantêm o controle sobre longas distâncias e populações maiores com auxílio tecnológico. Estes incluem círculos cranianos que dão a um único governador fascinador a capacidade de dominar uma pequena cidade, um círculo do tamanho de um sistema solar que aumentam seu controle através de distâncias interestelares e muito mais.

Recentemente, uma raça de alienígenas recém contatada desenvolveu os meios tecnológicos para resistir à influência mental dos fascinadores. Agora as zonas de guerra atravessam o Domínio Fascinador. Às vezes, fascinadores individuais, despojados de suas melhorias tecnológicas como consequência desta guerra, fogem para o espaço virgem, procurando novos soldados para dominar.

Motivação: Dominação de outras criaturas

Ambiente: Praticamente em qualquer lugar, sozinho ou em grupos de três

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 4 pontos; veja Combate

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4; percepção e capacidade de detectar falsidades como nível 8.

Combate: Um fascinador geralmente se baseia em laçaios dominados para fazer ataques físicos em seu nome. Um fascinador pode fazer um ataque psíquico a uma criatura no alcance curto. Em uma rolagem de defesa de Intelecto falha, o alvo atua como o fascinador mentalmente comanda em na próxima ação dele. Se o mesmo alvo for afetado por esse ataque dominante uma segunda vez dentro de um minuto, o controle mental do fascinador dura um minuto.

Alternativamente, como uma ação, um fascinador pode emitir uma explosão psíquica que pode atingir até três criaturas no alcance curto. Em uma rolagem de defesa de Intelecto falha, uma vítima sofre 4 pontos de dano de Intelecto (ignora a Armadura) e é incapaz de fazer ações no turno subsequente. Se ela for atacada enquanto estiver tão atordoada, a dificuldade de suas rolagens de defesa é aumentada em dois passos.

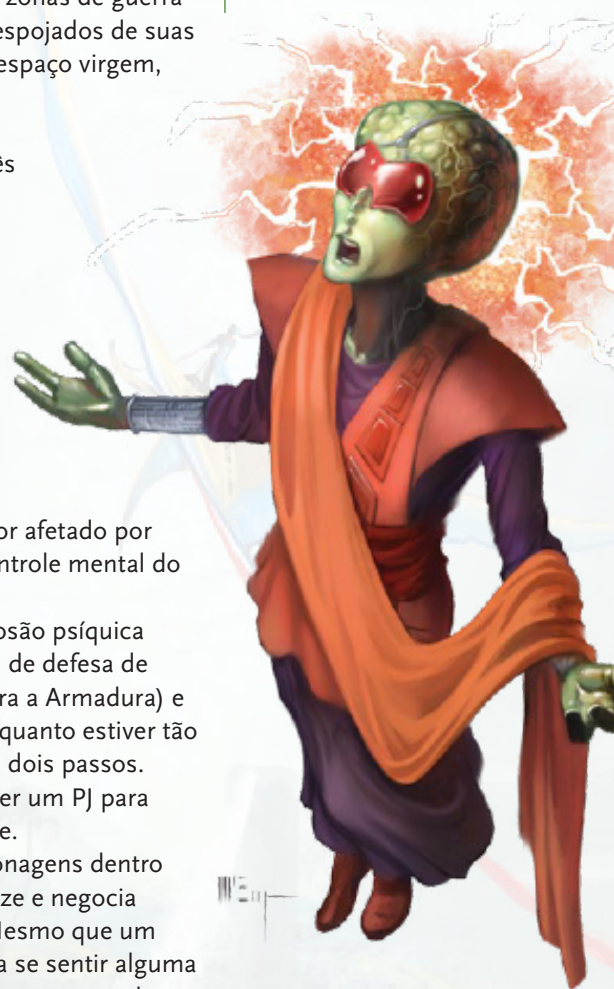
O ataque do fascinador é uma forma de alimentação mental. Se ele mover um PJ para baixo no marcador de dano, a criatura recupera 4 pontos de vitalidade.

Interação: Um fascinador pode se comunicar telepaticamente com personagens dentro do alcance curto. Ele tenta dominar mentalmente quem quer que cruze e negocia apenas com personagens suficientemente fortes para machucá-lo. Mesmo que um fascinador faça um acordo, ele eventualmente faltará com sua palavra se sentir alguma vantagem em fazê-lo porque acredita implicitamente que outras criaturas são gado.

Uso: Uma nave espacial (ou talvez uma cápsula de fuga) aterrissa. No interior, um fascinador ferido reside em animação suspensa. Não é provável que os investigadores percebam a natureza do fascinador de antemão, mas eles certamente aprenderão se acordarem o alienígena.

Pilhagem: Fascinadores usam armaduras leves adequadas às suas formas. Eles podem ter uma ou duas cifras e, raramente, um artefato que aumenta suas já temíveis capacidades mentais.

Intromissão do Mestre:
A intrusão do fascinador na mente do personagem desperta lembranças esquecidas. O PJ deve lidar com o conteúdo dessas memórias e talvez por que elas foram reprimidas.



GIGANTE

7 (21)

Tempestades violentas, terremotos, tufões e outros desastres naturais atraem gigantes. Tendo de 6 a 9 metros (20 a 30 pés) de altura, os gigantes deleitam-se com a fúria no meio de tais calamidades, criando ainda mais destruição. Alguns gigantes crescem tão poderosos que podem desencadear desastres naturais por conta própria.

Motivação: Destruição

Ambiente: Subterrâneo, desertos, montanhas e áreas desoladas semelhantes

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 9 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho; quebra e arremessa objetos como nível 8; vê através de enganações e truques como nível 3.

Combate: Um gigante esmaga os inimigos com os punhos, possivelmente alcançando três alvos de tamanho humano com o mesmo ataque, se todos os alvos estiverem a uma distância imediata entre eles.

Se um gigante atacar um único alvo, ela pode optar por causar dano regular ou agarrar sua vítima, causando 4 pontos de dano. Por sua vez, a vítima pode tentar uma rolagem de defesa de Potência para se soltar do agarramento, uma rolagem de defesa de Velocidade para escorregar, ou uma tarefa baseada em Intelecto para distrair o gigante. Se a vítima falhar, o gigante o joga tão alto e tão longe quanto possível no próximo turno. O dano no impacto varia, dependendo do ambiente, mas uma vítima toma uma média de 10 pontos de dano ambiental.

Alguns gigantes podem gerar tempestades, ondas de maré, terremotos e fenômenos semelhantes que podem atingir uma área de até 305 metros (1.000 pés) durante um minuto, infligindo 3 pontos de dano por rodada em todas as criaturas e objetos não protegidos em um abrigo projetado para resistir a uma tempestade (embora poucos abrigos protejam contra um terremoto).

Interação: A maioria dos gigantes não são muito brilhantes. Quando um gigante está destruindo, alguém poderia tentar distraí-lo cantando, fazendo malabarismo ou

fazendo algum outro truque, o qual alguns gigantes vão parar para assistir por pelo menos uma ou duas rodadas.

Uso: Um gigante saiu das montanhas e destruiu a metade de uma aldeia próxima. Os sobreviventes pagarão alguém para aventurar-se no covil do gigante na montanha e destruí-lo.

Pilhagem: Gigantes individuais carregam pouco, mas os covis de gigantes podem conter moeda equivalente a 1d6 itens caros, 1d6 cyfras e um par de artefatos.

Intromissão do Mestre:

O golpe do gigante torce um dos membros do PJ, tornando o membro inútil por dez minutos.



GIGANTE, ARANHA

3 (9)

As aranhas gigantes resultam mais comumente de acidentes radioativos, magia ou manipulação genética. Seja qual for a sua origem, elas são caçadoras grandes o suficiente para caçar pessoas. Essas criaturas variam do tamanho de um cão grande ao tamanho de um cavalo grande.

Motivação: Fome por sangue

Ambiente: Em qualquer lugar que teias possam ser tecidas no escuro

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto; longo quando andando em suas teias

Modificações: Percepção como nível 5; defesa de Velocidade como nível 4 pela rapidez.

Combate: As presas envenenadas de uma aranha gigante infligem 3 pontos de dano mais 3 pontos de dano de Velocidade (ignora a Armadura) se uma vítima falhar em uma rolagem de defesa de Potência. As vítimas debilitadas não são mortas, mas sim colocadas em casulos e penduradas para jantar mais tarde. As teias de aranha gigantes (nível 4) podem conter as vítimas imóveis e incapazes de tomar ação até conseguirem se libertarem.

As aranhas gigantes perdem sua percepção e modificações de defesa de Velocidade em luz brilhante e, portanto, muitas vezes se retiram de iluminação intensa.

Interação: A maioria das aranhas gigantes são predadoras simples e reagem de acordo.

Uso: Teias de aranha gigantes podem infestar vias não iluminadas, corredores de masmorras, florestas escuras e corredores escurecidos de laboratórios genéticos desativados.

Pilhagem: Cadáveres em casulos de vítimas anteriores pendurados na teia de uma aranha gigante às vezes contêm todo tipo de objetos de valor, incluindo cyfras.

Intromissão do Mestre:

Ovos de aranha gigante eclodem e um enxame de nível 3 de pequenas aranhas ataca o personagem.



GIGANTE, COBRA

4 (12)

Aqueles prestes a entrar na presença de uma cobra gigante de pelo menos 15 metros (50 pés) de comprimento são avisados pela pele ela que soltou e descartou e pelos ossos quebrados e escorregadios das vítimas digeridas.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Em qualquer lugar que uma cobra gigante pode espreitar, incluindo selvas, esgotos, cavernas e tubos de acesso a espaçonaves

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Percepção e furtividade como nível 6; defesas de Velocidade como nível 3 devido ao tamanho.

Combate: Uma cobra gigante pica inimigos, de preferência por emboscada. Quando é bem sucedida, a dificuldade da rolagem de defesa de Velocidade do alvo aumenta em dois passos e a mordida da cobra causa 8 pontos de dano nesse ataque. Em uma falha na rolagem de defesa de Potência, uma picada também inflige 3 pontos de dano de Velocidade (ignora a Armadura). Uma cobra gigante pode enrolar uma vítima dormindo, atordoada ou debilitada. As vítimas capturadas automaticamente tomam 5 pontos de esmagamento em cada rodada até que se libertem.

As cobras gigantes perdem suas percepções e modificações de furtividade em climas frios e quando atacadas com habilidades que reduzem a temperatura. Assim, as criaturas recuam do frio.

Interação: Uma cobra gigante é um predador que considera outras criaturas como comida, embora as ignore quando já está ocupada digerindo uma refeição.

Uso: Os personagens notam algo de errado quando veem olhos cintilantes observando pela escuridão, fitando como se estivessem buscando travar as vítimas no lugar com um terror gélido.

Pilhagem: Os excrementos de uma cobra gigante, ou o esôfago, podem conter algumas cyfras e possivelmente um artefato que a criatura não conseguiu digerir.

Uma vez que mata uma vítima, uma cobra gigante prende a carcaça e a engole ao longo de um minuto. Leva para a serpente várias horas para digerir uma criatura de tamanho humano.

Intromissão do Mestre:

O veneno da serpente afeta o personagem mais fortemente. Em vez de apenas infligir dano de Velocidade, também paralisa o PJ por um minuto, embora, depois de duas rodadas, ele pode fazer outra rolagem de defesa de Potência para eliminar os efeitos do envenenamento mais cedo.

GIGANTE, RATO

3 (9)

Os ratos gigantes são tão grandes quanto os grandes cães de ataque, tão viciosos e mais astutos. Alguns ratos gigantes são as matriarcas solitárias de uma série de ratos comuns de nível 1 e outros são apenas um dos vários que constituem uma colônia de roedores de grandes dimensões. Como seus primos menores, os ratos gigantes são conhecidos por abrigar doenças virulentas.

Motivação: Defesa, reprodução

Ambiente: Em qualquer lugar nas ruínas ou esgotos, em grupos de um a sete

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto; longo quando saltar

Modificações: Percepção como nível 4; tarefas relacionadas à superação de obstáculos e quebra-cabeças como nível 5.

Combate: As vítimas feridas pelos dentes e garras enfermos de um rato gigante tomam 4 pontos de dano e, em uma falha na rolagem de defesa de Potência, estão infectadas com uma doença de nível 5. Dentro de doze horas, as glândulas linfáticas da vítima incham, criando bubões visíveis. A cada doze horas a partir daí, a vítima deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou leva 5 pontos de dano ambiental.

Interação: Os ratos gigantes perseguem obstinadamente as presas, mas eles fogem se essa presa revelar-se muito forte.

Uso: Um contato dos PJs morre pela praga antes que ele possa enviar uma mensagem importante. Eles terão que recapitular seus movimentos para descobrir o que ele queria dizer, o que leva a uma colônia de ratos gigantes.

Intromissão do Mestre:

Um enxame de doze ratos comuns — nível 1 cada, mas agindo como um enxame de nível 3 — é convocado pelo grito de um rato gigante.

GOBLIN

1 (3)

Os goblins são perversos, gananciosos e perversamente engenhosos. Normalmente, não são maiores do que crianças, podem parecer um grupo rabugento, mas essa ilusão esconde algo completamente mais esperto. Os membros da tribo trabalham juntos para realizar seus objetivos de assassinato, sequestro e roubo.

Motivação: Ganância e roubo

Ambiente: Túneis e cavernas, geralmente em grupos de dez ou mais

Vitalidade: 3

Dano Infligido: 2 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas relacionadas à percepção, furtividade e colocar armadilhas como nível 5.

Combate: Goblins atacam das sombras com emboscadas e táticas de bater e correr.

Quando eles têm a surpresa, os goblins atacam como criaturas de nível 4 e causam 2 pontos de dano adicionais e tentam atrair maiores presas nas armadilhas de nível 5 que estabeleceram previamente. Eles muitas vezes fogem diante do perigo real.

Interação: Goblins são trapaceiros mentirosos, mas podem ser intimidados em cooperar por períodos curtos.

Uso: Ladrões e assassinos, goblins são inimigos para todos, até tribos goblin rivais.

Pilhagem: Além de armas, cada goblin carrega uma reserva pessoal, incluindo ossos, rochas brilhantes, bastões e outros pedaços de lixo sem valor, além de moeda equivalente a um item barato.

Intromissão do Mestre:

O goblin envenenou sua faca. Se for atingido, o PJ deve fazer uma rolagem de defesa de Potência ou imediatamente se move um passo abaixo no marcador de dano.

GOLEM

6 (18)

Criaturas animadas de pedra criadas pela magia para um propósito específico, os golems geralmente servem como guardiões. No entanto, eles também podem servir como soldados, mensageiros e porta vozes. Golems que realizaram sua tarefa podem passar anos sem se mexer, como estatuária colocada em lugares inesperados — manchados, corroídos e abandonados. Mas, se for perturbado, um golem retorna ao movimento e tenta reiniciar a última tarefa que lhe foi atribuída pelo seu criador.

Motivação: Busca cumprir os comandos de seu criador

Ambiente: Em qualquer lugar que precise de um guardião mágico robusto

Vitalidade: 30

Dano Infligido: 8 pontos

Armadura: 5

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Intelecto como nível 2; defesa de Velocidade como nível 4 devido à lentidão.

Combate: Hábeis com grandes armas de duas mãos, golems infligem 2 pontos adicionais de dano (total de 8 pontos) ao usá-las. Golems não podem ficar atordoados ou confusos. Eles são imunes à maioria dos venenos e doenças e 2 dos seus 5 pontos de Armadura protegem contra danos ambientais (danos de ambiente, calor, frio, queda e assim por diante).

Por outro lado, os golems são ativados por luz, até luz tão fraca como de uma vela. Em completa escuridão, um golem é cego e normalmente sofre penalidades para atacar e se defender. Um golem na escuridão completa pode escolher congelar no lugar como uma estátua. Quando faz isso, a Armadura aumenta para 10 (e Armadura contra danos ambientais aumenta para 5), mas não pode tomar nenhuma ação, incluindo ações puramente mentais. A menos que algo possa danificar o golem através de sua Armadura, ele permanece congelado indefinidamente ou até a luz retornar.

Mesmo que um golem seja completamente destruído, os escombros da sua forma lentamente se remontam ao longo de três dias, a menos que o escombros seja moído no mais fino cascalho e os espalhe bastante.

Interação: A maioria dos golems não pode falar. Aqueles que podem são lúgubres e alguns se tornaram cruéis em seu isolamento, mas, no fundo, todos são solitários. Muitos também estão cansados de sua existência em pedra, na qual eles podem se mover, mas não realmente sentir, e eles desejam algum tipo de fim permanente.

Uso: Feiticeiros poderosos às vezes criam golems e os pressionam para o serviço com ainda mais feitiços. Esses golems demonstram ser guarda-costas durões, mas às vezes a futilidade de tal serviço supera um golem e ele se volta contra o feiticeiro, liberando-se dos feitiços de ligação em sua raiva ao ser negado a paz da morte.

Intromissão do Mestre:

O personagem atingido pelo golem também é agarrado e cabeceado levando 6 pontos adicionais de dano.

O PJ deve se soltar ou escorregar do agarrar, ou então ele permanece agarrado pelo golem.



GREY

4 (12)

Emissor de Raio, página 375

Intromissão do Mestre:

Um emissor de raios de um grey sofre um acidente terrível e explode. O dispositivo mata o grey e destrói seu corpo completamente. Durante as próximas vinte e quatro horas, as criaturas que se encontram a uma distância curta de onde o grey morreu levam 4 pontos de dano ambiental de radiação psíquica em cada rodada que eles permanecerem lá.



Greys (do inglês, cinzas) são criaturas enigmáticas nascidas de estrelas alienígenas (ou dimensões) que aprenderam a se mover através das vastas distâncias que unem sistemas de estrelas vizinhas. As criaturas descem através da atmosfera sob a cobertura da noite para sequestrar espécimes para estudo e retornam as vítimas depois de um exame completo. Os abduzidos devolvidos geralmente estão atordoados e confusos, e eles conservam pouca lembrança do que aconteceu com eles. As vítimas do exame dos greys frequentemente exibem marcas estranhas em sua carne, feridas estranhamente moldadas, lacunas onde os dentes costumavam estar e metal estranho, ou desconhecido, alojado em algum lugar sob a pele.

Um grey tem 1 metro (3 pés) de altura. Tem um corpo estreito com membros magros e uma cabeça grande e bulbosa. Dois grandes olhos negros, em forma de amêndoa, dominam um rosto que tem apenas uma sugestão de nariz e boca estreita. Os greys usam uniformes colados à pele, carregam inúmeros instrumentos para estudar seus ambientes e possuem uma arma ou duas para proteção.

Motivação: Conhecimento

Ambiente: Os greys aterrizam suas espaçonaves em áreas remotas, onde têm risco mínimo de descoberta.

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Todas as tarefas relacionadas a conhecimento como nível 6; defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho e rapidez.

Combate: Um grey carrega um poderoso emissor de raios que pode queimar buracos através de aço sólido. O grey pode usar o emissor para atacar alvos dentro de um alcance longo. Contra adversários perigosos, um grey pode usar uma ação para ativar um escudo pessoal que o encapsula em uma bolha de força. O escudo dá +3 à Armadura, mas enquanto o escudo está ativo, o grey não pode disparar seu emissor de raio.

Os greys são cientistas, mas são cautelosos. Deixar uma trilha de cadáveres como prova de sua existência não é o modo preferido de operação. Por esse motivo, um grey em cada grupo possui um apagador de memória. Quando este grey ativa o dispositivo, cada alvo diferente de um grey dentro do alcance curto deve ser bem sucedido em uma rolagem de defesa de Intelecto ou ficar atordoadado por um minuto, sem ação (a menos que seja atacado, o que tira a vítima da condição). Quando o efeito desaparece naturalmente, o alvo não se lembra de encontrar pequenas criaturas cinzentas.

Interação: Greys tem curiosidade sobre os lugares que visitam, mas são relutantes em se mover ou agir ao ar livre. Secretos e misteriosos, eles preferem observar criaturas de longe e, ocasionalmente, colhê-las para uma inspeção mais próxima. Alguém que oferece a um grey um conhecimento verdadeiro pode ser tratado como um igual ao invés de um animal de laboratório.

Uso: Os PJs são chamados para investigar uma série de desaparecimentos de animais e pessoas. Um por um, os abduzidos retornam, geralmente em lugares estranhos, e sempre com marcações físicas que sugerem que foram submetidas a procedimentos invasivos. Para proteger outros de um destino semelhante, os PJs devem pegar os sequestradores no ato.

Pilhagem: Um grey tem uma ou duas cyfras e pode ter um apagador de memória que funciona conforme descrito no Combate (rolagem de esgotamento de 1—2 em 1d10).

KAIJU

10 (30)

Kaiju vem em uma variedade de formas, mas todos compartilham uma qualidade difícil de ignorar: tamanho descomunal. As aparições dessas criaturas colossais são eventos raros que geralmente não duram por mais de alguns dias. Nesse sentido, eles são semelhantes a tempestades de cem anos e tão destrutivas quanto. Quando emergem, são atraídos por estruturas artificiais, quanto mais densamente situadas e elaboradas melhor, o que eles vão destruir como uma vingança. É muito difícil avaliar o tamanho das coisas tão fora da escala normal, mas boas estimativas colocam a maioria dos kaiju a mais de 91 metros (300 pés) de altura.

Um kaiju depende principalmente de sua força e massa, mas muitos têm algum truque ou habilidade adicional que os separa de seus parentes, o que geralmente se traduz em uma devastação ainda maior.

A outra qualidade que todos os kaiju compartilham é o talento de se esconder após uma fúria, mergulhando em um mar próximo ou atravessando profundamente a terra. Às vezes, o mesmo kaiju aparecerá novamente dias, meses, anos ou décadas mais tarde, atacando o mesmo local ou algum lugar completamente novo.

Motivação: Destruição

Ambiente: Geralmente perto de comunidades que contém muitas estruturas altas

Vitalidade: 140

Dano Infligido: 18 pontos

Armadura: 5

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 8 devido ao tamanho.

Combate: Um kaiju pode socar, chutar, ou chicotear com uma cauda ou tentáculo em algo dentro do alcance longo. Os danos são infligidos no alvo e tudo dentro do alcance curto do alvo e mesmo aqueles que conseguem uma rolagem de defesa de Velocidade levam 7 pontos de dano.

Um kaiju se cura rapidamente, geralmente a uma taxa de 2 pontos por rodada.

Um kaiju é raro e devastador o suficiente para que a maioria seja apelidado com um identificador exclusivo por sobreviventes. A entrada para cada criatura abaixo indica apenas onde ela varia da criatura base descrita acima.

Rampagion: Este kaiju foi estimado em quase 305 metros (1.000 pés) de altura. Uma vez por dia, pode fazer um ataque de investida de atropelar, causando seu dano em uma linha de 91 metros (300 pés) de largura e 3 km (2 milhas) de comprimento. Rampagion tem 10 de Armadura e causa 20 pontos de dano com um ataque físico (ou 8 pontos se a vítima tiver sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade).

Suneko: O corpo deste kaiju, que se assemelha a um cruzamento entre um leão e um lagarto, é tão quente que a sua pele brilha como brasas vermelhas, sua crina como uma coroa de sol e seus olhos como fogos de artifício. Suneko automaticamente causa 10 pontos de dano em todos dentro do alcance imediato. A criatura pode emitir raios gêmeos de plasma de seus olhos em um feixe focado que pode chegar até o horizonte, que a partir da altura de Suneko acima do solo é de cerca de 35 km (22 milhas). Quando faz seu ataque de olho, ele para de emitir calor mortal em um alcance imediato por cerca de um minuto.

Interação: A maioria dos PJs não podem interagir diretamente com um kaiju a menos que tenham algum dispositivo ou conexão especial que lhes permita chamar a atenção de uma dessas criaturas massivas. Fazer isso poderia dar aos personagens a chance de enganar ou atrair a besta, ou até mesmo persuadir um kaiju a lutar contra outro.

Uso: Depois de ver a devastação causada por um kaiju, os PJs podem decidir (ou ser indagados a) encontrar uma maneira de parar uma futura aparição estimada da mesma criatura.

Outro kaiju conhecido inclui Kthama, uma criatura de muitos tentáculos capaz de gerar um tsunami de fluido negro que varre um bairro inteiro e Tonboju, uma criatura maciça e semelhante a um inseto, cujas asas batendo podem gerar tempestades de vento e cujos ferrões mísseis deixam dezenas de trilhas de fumaça ao sair e produzem explosões quando atingem o alvo.

Intromissão do Mestre:
O personagem ganha a atenção direta do kaiju. Se o kaiju atacar o PJ ele recebe 5 XP, mas apenas 1 deles ele tem que dar a um amigo.



LOBISOMEM

4 (12)

Métodos preferidos para curar um lobisOMEM incluem medicamentos (acônito), cirurgia ou exorcismo. Muitas "curas" são eficazes apenas porque matam o lobisOMEM na forma humana antes que ele possa se transformar de novo.

Intromissão do Mestre:
Um PJ que desce um passo no marcador de dano devido a danos infligidos por um lobisOMEM deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou ser afetado pela maldição da licantrópia.

A maldição da licantrópia começa como pesadelos sobre ser perseguido ou, de alguma forma, mais aterrorizante, perseguindo outra pessoa. À medida que os sonhos se tornam mais ferozes e o sono de cada noite proporciona menos descanso, a vítima começa a se perguntar sobre as manchas de sangue em suas roupas, as estranhas marcas de garras em sua casa e, eventualmente, os corpos mutilados que ela encontra enterrados em seu quintal.

Quando não estão transformados, muitos que sofrem da maldição parecem pessoas completamente normais, exceto por estarem emocionalmente traumatizadas pelo fato de que a maioria de seus amigos e familiares foram brutalmente abatidos nos meses anteriores. Alguns poucos, no entanto, percebem a verdade de sua condição e, dependendo de suas naturezas, eles se matam antes da próxima transformação ou aprendem a ter prazer na carnificina.

Motivação: Matança quando transformado; procurando respostas quando humano

Ambiente: Em qualquer lugar escuro, geralmente sozinho, mas às vezes como parte de um pequeno bando de dois a cinco

Vitalidade: 24

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto; longo quando em forma de lobo

Modificações: Ataca como nível 6 quando meio-lupino; defesa de Velocidade como nível 6 quando completamente lupino; percepção como nível 7 quando meio ou completamente lupino.

Combate: Na forma humana normal, um lobisOMEM não tem ataques naturais, embora possa usar uma arma. Também carece das habilidades descritas abaixo; seu único poder é transformar-se em uma forma de meio-lupino ou forma de completamente lupino, o que leva 1d6 rodadas agonizantes. Um punhado de lobisOMENS pode controlar sua transformação, mas a maioria muda a noite em resposta as fases da lua.

Meio-Lupino: Um lobisOMEM meio-lupino é parte humanoide e parte lobo, mas completamente aterrorizante. Ataca com suas garras.

Completamente Lupino: Um lobisOMEM completamente lupino é um lobo particularmente grande e de aparência perversa. Normalmente morde inimigos e causa 2 pontos adicionais de dano (7 pontos no total), mas também pode usar suas garras.

Meio e Completamente Lupino: LobisOMENS meio-lupino e completamente lupino desfrutam de sentidos aprimorados e recuperam 2 pontos de vitalidade por rodada. No entanto, um lobisOMEM que leva dano de uma arma ou bala de prata não consegue se regenerar por vários minutos.

Interação: Na forma humana, lobisOMENS têm objetivos e aspirações de pessoas normais, e muitas vezes não se lembram do que fizeram enquanto se transformaram ou até percebiam que sofriam a maldição da licantrópia. Na forma de meio ou completamente lupino, não há negociação com um lobisOMEM.

Uso: Quando a lua está cheia, os lobisOMENS caçam.



LUZ BRANCA ASSASSINA

5 (12)



"O brilho voltou ontem à noite. Era tão radiante como a tocha de um soldador! Todos correram, nossas sombras liderando o caminho. Eu escapei da luz branca, mas meu irmão não teve tanta sorte. "

~ Aida Chavez, refugiada

Uma luz branca assassina não é um caçador sutil. À distância, a criatura é um ponto brilhante. Quando ela se foca, não é nada menos que cegante, embora sua emanção não seja quente. Apesar da intensidade ardente, uma luz branca assassina é tão fria como a luz das estrelas em uma noite de Dezembro, exaurindo o calor e a vida de seres vivos pegos em sua radiação.

De dia, uma luz assassina é geralmente inativa. Durante este período, a criatura hiberna em áreas escuras, como se não quisesse ou não pudesse competir contra o sol.

Motivação: Eliminar a vida orgânica

Ambiente: Praticamente em qualquer lugar escuro

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto ao voar

Combate: Uma luz branca assassina ativa (brilhante) pode atacar um alvo dentro do alcance imediato a cada rodada com um pulso de seu nimbus brilhante. Um personagem que falha em uma rolagem de defesa de Velocidade contra o ataque sofre dano e experimenta um entorpecimento de resfriamento. Uma vítima assassinada pela criatura é transformada em um punhado de cinzas, apesar de suas roupas e equipamentos ficarem ilesos.

Ao atacar, uma luz branca assassina emite um nimbo cegante de iluminação que afeta todas as criaturas dentro do alcance curto. Os alvos na área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de defesa de Potência a cada rodada ou ficam cegos por uma rodada. Um personagem na área pode desviar o olhar ao lutar contra uma luz branca assassina para evitar a cegueira, mas, se fizer isso, a dificuldade de seus ataques e defesas contra ela é aumentada em um passo.

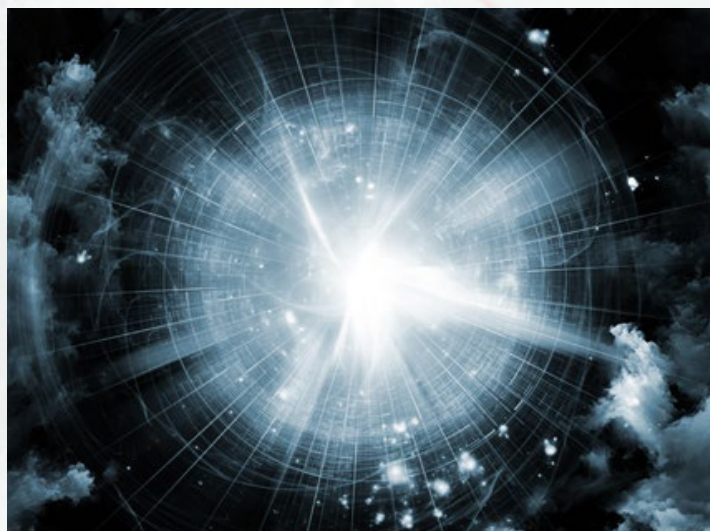
Uma luz branca assassina é vulnerável a fontes fortes de luz além da sua. Se exposta à luz do dia ou capturado em um feixe de luz de alta intensidade (como um holofote), a luz branca assassina hesita e não tem nenhuma ação por uma rodada, após a qual pode atuar normalmente. No entanto, se a luz concorrente persistir por mais de três ou quatro rodadas, a criatura geralmente se retira para um lugar escuro seguro.

Interação: Uma luz branca assassina é muito alien para se interagir e pode não ser inteligente de uma forma que os humanos possam entender.

Uso: Uma luz branca assassina inativa (que se parece com um pedaço de vidro vulcânico albino) às vezes é confundida com uma cyfra cujas propriedades não podem ser identificadas — até que a criatura se torne ativa, quando então sua verdadeira natureza é revelada.

Embora normalmente se esconda dentro do nimbus de sua radiação brilhante, o núcleo de uma luz branca assassina é um objeto sólido de aproximadamente 30 cm (1 pé) de diâmetro. Ele parece com um pedaço branco de vidro vulcânico cheio de pequenas cavidades como bolhas, sugerindo que a criatura pode ser algum tipo de forma de vida baseada em minerais.

Intromissão do Mestre: Normalmente resistente à interação, uma luz branca assassina usa seu nimbo ardente para queimar um glifo alienígena de significado incerto na carne do personagem antes que a criatura se desvaneça como uma lâmpada desligada.





"...as criaturas eram uma espécie de enorme caranguejo vermelho-claro, com diversos pares de pernas e duas grandes asas, como de morcego, no meio do dorso. Às vezes caminhavam com todas as pernas, em outras ocasiões usavam somente o par mais anterior, utilizando os demais membros para carregar grandes objetos de natureza indeterminada. De certa feita, tinham sido vistos em grande número, e em um grupo menor estava a vadear um raso curso d'água num bosque; eram três daquelas criaturas, caminhando numa formação disciplinada. De outra vez, um deles tinha sido visto voando. Lançara-se do alto de uma colina desnuda e solitária, à noite, e desaparecera no céu, mas antes disso, suas grandes asas haviam sido silhuetadas contra a lua cheia."

~ H. P. Lovecraft, "Sussurros nas Trevas"

Essas criaturas extraterrestres são conhecidas como Fungos de Yuggoth ou Abomináveis. Eles são um amálgama bizarra de insetos e fungos, com muitos membros e asas que podem transportá-los no alto. Às vezes, eles escravizam os seres humanos para trabalhar para eles em fábricas estranhas, minas ou outros tipos de trabalho intensivo.

Motivação: Conhecimento e poder

Ambiente: Geralmente montanhas ou colinas de clima frio ou temperado

Vitalidade: 19

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto; longo quando voa

Modificações: Todas as tarefas de conhecimento como nível 6.

Combate: Mi-go defendem-se com pinças e garras, mas são mais propensos a usar dispositivos tecnológicos como armas. Suponha que um mi-go tenha uma das seguintes habilidades por um dispositivo:

- Projeta uma explosão de eletricidade em alcance longo que inflige 6 pontos de dano
- Emite gás venenoso em uma nuvem que preenche no alcance curto e inflige 4 pontos de dano de Intelecto se a vítima falhar em uma rolagem de defesa de Potência (o mi-go é imune)
- Projeta uma imagem holográfica de si mesmo do lado dele que aumenta a dificuldade de ataques visando o mi-go real em dois passos
- Projeta um campo sônico que fornece +2 para Armadura

Mi-go também tem acesso a outros dispositivos, incluindo tradutores, cilindros que podem preservar o cérebro de um humano sem seu corpo, ferramentas sofisticadas, coleiras que controlam as ações de seus usuários e veículos esquisitos. Mi-go não sofre nenhum dano pelo frio e não precisa respirar.

Interação: Embora muito poucos falem línguas humanas, a interação pacífica com essas criaturas não é impossível. É muito difícil (nível 7), pois eles veem a maioria dos humanos como pouco mais do que animais.

Uso: Os personagens são atacados por mi-go tentando capturá-los e escravizá-los. Se apanhados, os PJs são enviadas para escavar em ruínas primordiais para retirar relíquias tecnológicas.

Pilhagem: Mi-go sempre tem 1d6 cyfras, bem como muitos objetos curiosos que não têm nenhuma função humana óbvia.

Intromissão do Mestre:
Esporos fúngicos do corpo do mi-go sobrepõem o personagem, que deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou perde o próximo turno. Ele enfrenta esse risco a cada rodada que estiver a uma distância imediata da criatura.

MOKUREN

3 (9)

Mokuren geralmente não são maiores do que um gato, mas eles possuem a capacidade de inchar até que eles sejam do tamanho de um ônibus (mesmo se brevemente). Essa habilidade, combinada com suas caudas pirocínéticas chamativas, fazendo essas criaturas um favorito particular com crianças, pelo menos em histórias e livros ilustrados. Dado que o mokuren pode “mergulhar” em pinturas e outras artes bidimensionais, é possível que algumas imagens de mokuren sejam mais do que simples representações.

Motivação: Jogar

Ambiente: Quase em qualquer lugar, geralmente como imagens estáticas nas paredes ou nos livros de história

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 3 pontos, a menos que esteja ampliado; veja Combate

Movimento: Curto; longo se voar

Modificações: Defende-se como nível 5 devido ao tamanho, a menos que esteja ampliado; veja Combate.

Combate: Um mokuren existe em três estados: como uma imagem, como uma criatura de tamanho de gato e como um gigante do tamanho de um ônibus.

Como uma imagem, um mokuren não pode ser prejudicado. Mesmo que a imagem seja desfigurada, o mokuren simplesmente “escava” e reaparece como graffiti em um novo espaço plano dentro de algumas milhas.

Alternativamente, pode emergir da imagem e se tornar uma criatura física do tamanho de gato como um movimento. Nesta forma, um mokuren pode atacar com suas garras ou mordida. Ele também pode direcionar um fluxo de fogo de sua cauda brilhante em um alvo dentro do alcance longo (quando um mokuren voa, é usando sua cauda para criar um jato que o joga para o céu.)

Finalmente, ele pode fazer um ataque ampliado, no qual ele cresce a tamanho de um ônibus e golpeia, morde ou pousa em um alvo como parte da mesma ação. Quando ampliado, o mokuren ganha +5 para Armadura e faz ataques e se defende contra todos os ataques como criatura de nível 7. Em um golpe, o mokuren ampliado causa 7 pontos de dano. No entanto, um mokuren pode permanecer ampliado por um total de apenas quatro rodadas durante qualquer período de vinte e quatro horas, por isso ele usa essa habilidade com moderação ou apenas quando enfurecido.

Interação: Ver um mokuren ativo é considerado boa sorte, a menos que você consiga começar com o pé esquerdo com um. Então uma oferta de doces deve ser feita para a criatura ofendida. Um mokuren não pode falar, mas pode entender as línguas de onde vive, assim como faz um corcel treinado ou um cão de caça.

Uso: Um mokuren pode levar personagens para áreas inexploradas, ajudando-os a encontrar lugares que podem ter negligenciado ou ignorado. Isso também pode levar os PJs a um perigo, mas geralmente o faz apenas para trazer ajuda (os personagens) a outra pessoa com problemas.

Como imagens, mokuren podem existir em quase qualquer lugar. Às vezes, eles permanecem inativos sem se libertar de uma página por anos ou décadas, até que alguém novo que o mokuren ache interessante apareça.

Intromissão do Mestre: O personagem atingido pelo mokuren não leva dano. Em vez disso, ele deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou ser puxada para a parede, chão ou livro mais próximo com a criatura, tornando-se uma imagem bidimensional. Nesse estado, o PJ está em estase até que o mokuren o solte, outra criatura de um “puxão” ou um dia passa e ele emerge naturalmente.



A neveri é um horror, uma entidade tão maligna que sua própria existência desafia o senso de realidade de muitas pessoas. Aqueles que sobreviveram a uma interação com um Neveri dizem que a criatura é imortal e que a única maneira de parar uma é restringi-la ou jogá-la em uma região de destruição total, como o sol.

Intrusão do Mestre:

O neveri produz uma "cria" de tamanho de uma cabeça e joga-o em um PJ. Se o personagem falhar em uma rolagem de defesa de Velocidade, a cria se adere e cria raízes de controle mental na vítima. Cada rodada que a cria permanece anexada, o PJ deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Intelecto ou, voluntariamente, entrar em contato com o neveri se nenhuma outra vítima estiver com ele. A remoção da cria requer alguém dentro de suas faculdades mentais para arrancá-lo com uma rolagem baseada em Potência.

NEVERI

7 (21)



Na ficção, não é incomum encontrar Coisas Malignas incrivelmente poderosas, confinadas por Poderes Antigos em uma prisão esquecida. Mas por que? Por que esses Poderes Antigos simplesmente não destruíram a Coisa Maligna? Muitas possibilidades se especulam, mas a resposta mais simples pode estar certa: porque a Coisa Maligna não morreria.

O neveri é uma gota flutuante de carne contorcida e agitada com 3 metros (10 pés) de diâmetro que sempre transborda pus, fluidos escuros e o cheiro de mil túmulos. O neveri constantemente extruda novas seções de pele, bocas, olhos, espinhas, mãos com garras e gavinhas de chicotes, aparentemente forçados da massa de matéria morta que serve como núcleo do seu corpo.

Neveri são raros, aparentemente passando anos de uma vez inativos ou prisioneiros de alguma época anterior. Quando algum se torna ativo (ou escapa), faz uma guarida em um local de difícil acesso dentro de um ou dois dias de uma grande população de seres vivos e se prepara para saciar seu apetite voraz.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Em qualquer lugar

Vitalidade: 42

Dano Infligido: 7 pontos

Armadura: 2

Movimento: Longo quando voa; imediato quando escavando

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho; tarefas de conhecimento como nível 8.

Combate: Um neveri pode criar órgãos especiais que pulverizam ácido, cuspir enzimas ou gerar rajadas de radiação ou plasma de alcance longo contra até três alvos de uma vez.

Um personagem no alcance imediato de um neveri deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência a cada rodada ou será agarrado por uma boca, gavinha ou mão com garras. Um personagem agarrado é puxado para entrar em contato com a massa de carne apodrecida do Neveri. Em cada rodada, a vítima sofre 10 pontos de dano.

Um personagem que morre por este dano é consumido, e seu corpo se torna parte do neveri. Um neveri pode absorver apenas uma vítima por vez.

Se um neveri comeu nos últimos dias, recupera 3 pontos de vitalidade por rodada, mesmo que sua vitalidade caia para 0. Se não comeu recentemente, um neveri ainda recupera 1 ponto de vitalidade por ano (ou mais). Mesmo que explodido e disperso em uma aparente poeira, eventualmente um neveri começa a recuperar sua vitalidade de novo.

Interação: Um neveri tem uma habilidade telepática de baixo nível que permite que ele perceba quando as criaturas vivas se aproximam e talvez pegue pedaços da linguagem da criatura pensante. Ele responde às tentativas de comunicação formando uma boca que emite ameaças horríveis. Então ele ataca.

Uso: Uma escultura metálica erodida de um povo pré-histórico não identificado é descoberta. Acontece que a escultura era uma prisão e o exame intenso da prisão concedeu ao neveri lá dentro o ímpeto suficiente para libertar-se.

Pilhagem: Se for vasculhado por objetos de valor, a massa de carne regeneradora pode conter 1d6 cyfras e um artefato ou dois.



NUPPEPPO

2 (6)

Nuppeppos são pedaços animados de carne humana que caminham com membros vagamente definidos. Eles cheiram a decadência e à morte. Eles são vistos em cemitérios, campos de batalha, escritórios forenses e outros lugares onde os mortos são mantidos ou enterrados. Quando testemunhado em outros lugares, os nuppeppos parecem vagar pelas ruas sem rumo, às vezes sozinhos, às vezes em grupos, e às vezes seguindo uma pessoa viva que preferia ficar sozinha.

As informações sobre essas criaturas são escassas. Eles podem ser a consequência não intencional de uma tentativa de reanimação, que é capaz de catalisar sua animação em um tecido similarmente morto para formar mais nuppepos. Por outro lado, eles poderiam ser espíritos particularmente horríveis dos mortos.

Um nuppeppo às vezes segue um indivíduo vivo por aí como um animal de estimação silencioso e mal cheiroso que não demonstra carinho. Ninguém sabe por quê.

Motivação: Vagar, pastar em carne morta

Ambiente: Próximo a lugares de morte à noite, sozinhos ou em grupos de até oito.

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Combate: Um nuppeppo pode esmagar um inimigo com um dos seus membros rugosos.

Se um nuppeppo é tocado ou atingido em corpo a corpo, a arma do atacante (ou mão) fica presa ao nuppeppo e pode ser puxada para fora somente com uma rolagem de Potência de dificuldade 5.

A vítima do ataque de um nuppeppo (ou alguém que tocou um nuppeppo) começa a decair a uma taxa de 1 ponto de Dano de Velocidade (ignora a Armadura) por rodada, começando na rodada seguinte ao contato. Para parar a propagação da decadência, a vítima pode cortar a camada de carne afetada, que causa 4 pontos de dano (ignora a Armadura).

Interação: Se abordado, um nuppeppo se vira para “encarar” seu interlocutor, mas não responde a perguntas ou pedidos. No entanto, pode começar a seguir o seu interlocutor a partir desse ponto, a menos que fisicamente impedido — no ponto que o nuppeppo se torna violento.

Uso: Os PJs abrem uma sepultura, um caixão ou um laboratório de pesquisa selado, e vários nuppeppos saltam para fora. A menos que parados, as criaturas tentam “adotar” seus descobridores.

Se um nuppeppo começa a seguir um personagem, a dificuldade de todas as tarefas de interação por esse PJ e seus aliados é aumentada em um ou dois passos. A maioria das outras criaturas ficam incomodadas por um pedaço de carne humana animada andando por perto.

Intromissão do Mestre:

O personagem que permitiu que o nuppeppo o seguisse como um animal de estimação (ou que não conseguiu evitá-lo) acorda descobrindo que a criatura se anexou sobre ele durante a noite e está usando suas habilidades de toque de decaimento para se alimentar dele. Na verdade, o PJ já pode estar incapacitado no momento em que acorda.



OGRO

4 (12)

Intromissão do Mestre:

O poderoso golpe do ogro (atingindo um inimigo ou não) atinge o chão ou a parede, causando grandes danos estruturais e um possível colapso, desmoronamento ou deslizamento de terra. Também pode expor uma caverna ou câmara subterrânea escondida.

Um bruto bestial, o ogro é um sádico demoníaco de 2 metros (8 pés) de altura e canibalista que caça outras criaturas na floresta, montanhas ou outras áreas selvagens. Isso muitas vezes os coloca contra seres silvestres como duendes e fadas. Ogres morando em terras mais civilizadas também são inimigos dos humanos, mas esses ogres geralmente não chegam mais perto do que da borda da civilização.

Os ogres falam qualquer idioma que seja mais comum na área em que vivem, mas seu vocabulário é extremamente limitado. Eles costumam vestir roupas esfarrapadas e fragmentadas ou nada.

Motivação: Fome por carne, sádico

Ambiente: Em qualquer lugar, geralmente sozinho ou (raramente) em um bando de três ou quatro

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 8 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Proezas de força bruta como nível 6; defesa de Intelecto e discernir enganação como nível 3; defesa de Velocidade como nível 3 devido ao tamanho.

Combate: Ogres geralmente usam clavas ou grandes armas de duas mãos com grande poder. Uma vez que eles estão acostumados a lutar contra criaturas menores, eles são adeptos de usar seu tamanho e força como vantagem. Se um ogro atinge um inimigo menor do que ele próprio, a vítima é jogada até 2 metros (5 pés), ou fica atordoada e a dificuldade da próxima ação dela é aumentada em um passo.

Ogres também pode balançar suas enormes armas em arcos largos, atacando todos os inimigos dentro do alcance imediato. A dificuldade de se defender contra este ataque é diminuída em um passo e o ataque inflige 5 pontos de dano.

Os ogres raramente fogem de uma luta e apenas um inimigo de poder esmagador pode forçá-los a se render.

Interação: Os ogres são estúpidos e cruéis. Eles não gostam de conversa, mesmo com seu próprio tipo. Raciocinar com eles é difícil na melhor das hipóteses, mas às vezes eles podem ser enganados.

Os feiticeiros do mal e os senhores da guerra gostam de escravizar os ogres e colocá-los na vanguarda dos seus exércitos. Nestes casos, os ogres são normalmente subornados, encantados ou intimidados por uma grande força, mas o último é o mais difícil.

Uso: Um ogro solitário é um excelente encontro para um grupo de personagens de primeiro grau. Uma série de ogres, particularmente guerreiros bem equipados e bem treinados, fazem excelentes tropas ou guardas a serviço de um poderoso mestre.

Pilhagem: Alguns ogres acumulam ouro ou outros objetos de valor em seus covis, mas raramente tem uso para magias ou cyfras.



ORC

2 (6)

Nascido em miséria e medo, a raça orc é composta de humanoides miseráveis e mal concebidos que parecem destinados a servir como forragem para os mais poderosos exércitos do mal. Quando deixados para seus próprios interesses, essas criaturas repugnantes se voltam umas contra as outras, o mais forte oprimindo o mais fraco próximo (e assim por diante) com farpas cruéis, piadas horríveis e pancadas físicas. Quando essas criaturas não têm mestres para odiar, eles se odeiam.

Nenhum dos orcs parece exatamente igual, mas todos têm uma fachada média, feia e desorganizada. Nunca limpo e, muitas vezes, salpicado com os restos de refeições recentes, os orcs têm um bocado de dentes afiados e quebrados que podem se transformar em verdadeiras garras. Os adultos variam em altura de não maior do que uma criança humana até espécimes maciços maiores do que um homem robusto. Seja grande ou pequeno, quase todos os orcs tem costas curvadas e pernas torcidas. A tonalidade de sua pele é difícil de verificar, porque eles são cobertos pelo sedimento de anos, para não mencionar a armadura de ferro que todos os orcs sempre usam desde o momento em que são capazes de levantar uma arma.

Motivação: Tornar os outros mais miseráveis do que ele próprio

Ambiente: Em qualquer lugar próximo das, ou sob, montanhas, geralmente em grupos de quatro a seis, ou em tribos fortes de dezenas a centenas

Vitalidade: 7

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 3 ao carregar um escudo; interações agradáveis como nível 1.

Combate: A maioria dos orcs têm arcos capazes de atingir inimigos dentro de um alcance longo. Alguns carregam um escudo e usam um machado, espada ou maça que inflige 4 pontos de dano. Outros orcs (geralmente aqueles que são maiores do que seus companheiros) dispensam escudos e empunham pesados martelos ou malhos de duas mãos que infligem 6 pontos de dano.

Orcs vivem vidas curtas e brutas. Os poucos que sobrevivem durante anos fazem isso por causa de alguma vantagem especial; eles são mais furtivos, fortes, mais resistentes ou maldosos do que a média. Estes apresentam as seguintes modificações, respectivamente:

- Tarefas de furtividade como nível 3
- Causa 2 pontos adicionais de dano com armas corpo a corpo
- +10 de vitalidade
- Tarefas relacionadas a truques e enganação como nível 5

Interação: Um orc esfaquearia sua própria mãe, se achasse que isso iria dar-lhe mais uma hora de vida em uma situação desesperada. Dito isto, a maioria dos orcs foram condicionados, através de espancamentos e tortura, a temer o mestre do mal que eles servem (se houver). Os personagens que tentam negociar com um orc por meio de intimidação descobrem que o sucesso a curto prazo é seguido por traição a médio prazo.

Uso: Um bando de orcs dispara nos PJs da borda da floresta. No entanto, esses orcs são astutos e os personagens que correm diretamente para o combate podem ser vítimas de uma armadilha de poço escondida ou outra emboscada preparada.

Pilhagem: Orcs carregam muito lixo. No meio dessas tranqueiras, um bando de orcs pode ter moeda equivalente a um item de preço moderado entre eles.

Poderoso líder orc:

nível 5; vitalidade 25;
Armadura 3; espada
pesada que causa 8
pontos de dano

Intromissão do Mestre:

Com um grito de prazer
selvagem, mais cinco orcs
correm para se juntarem
à luta.



PHILETHIS

5 (15)

Ninguém sabe o que são os altos e misteriosos philethis. Algumas pessoas pensam que podem ser aliens avançados, pois eles parecem ter um domínio muito maior da tecnologia inovadora do que outras criaturas. Os corpos dos Philethis estão completamente encobertos, mas os vislumbres observados na pouca literatura existente sugerem uma forma híbrida biomecânica. Normalmente, o que se vê é um “rosto” de metal e vidro, rodeado por capas volumosas.

Outras especulações sobre o philethis incluem afirmações de que são inteiramente robóticos, são intrusos extradimensionais e seu “rosto” é na verdade uma janela de exibição para uma criatura além do espaço e do tempo. A maioria das teorias sobre sua natureza nem sequer adivinham o que seus objetivos ou motivações poderiam ser. Philethis aparecem quando e onde eles querem, e geralmente parecem observar eventos à distância (embora outra teoria sugere que eles influenciam os eventos de alguma forma).

Motivação: Desconhecido

Ambiente: Em qualquer lugar

Vitalidade: 30

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 4

Movimento: Curto

Modificações: Defende-se como nível 6; defende-se contra ataques mentais como nível 8.

Combate: Philethis raramente se envolvem em combate. Quando eles o fazem, é provável que eles puxem uma arma tecnológica misteriosa — talvez algum tipo de emissor de energia, ou talvez algo de uma natureza mais psíquica que perturbe os processos de pensamento. No entanto, porque um philethis pode se teletransportar a qualquer distância, geralmente apenas se desloca quando ameaçado.

Embora improvável que o faça em combate, um philethis também pode modificar a probabilidade de pequenas maneiras, como fazer uma corda romper, fazer uma rajada de vento fechar uma porta, e assim por diante. Eles fazem isso para manipular eventos a seu favor. Se a manipulação afeta um PJ, o Mestre pode forçar o personagem a repetir um dado a qualquer momento (isso também cria intromissões do Mestre frequentes).

Interação: Philethis não são automaticamente hostis. Se estiverem envolvidos na conversa, eles podem responder nas suas estranhas e maquinadas vozes, falando na língua nativa de com quem conversam. No entanto, esses intercâmbios geralmente tornam um philethis mais enigmático do que outra coisa. Suas explicações para as coisas raramente fazem sentido, e as perguntas que eles fazem não parecem relacionadas com nada acontecendo ao seu redor.

Uma interação philethis típica pode ser a seguinte.

Pessoa: Quem é você e o que você está fazendo aqui?

Philethis: A lua está cheia e as rosas florescerão em apenas 437 horas.

Pessoa: Do que você está falando?

Philethis: Quando você tinha onze anos e brincava com aquela bola, por que você a jogou três vezes contra a parede, mas quatro vezes contra o chão?

Pessoa: Como você sabe alguma coisa sobre quando eu era criança?

Philethis: As galáxias colidirão em breve. Devemos nos preparar.

Uso: Philethis devem ser um enigma. Os personagens nunca devem entender completamente as criaturas, e se eles acreditam saber o que elas fazem, algo deve acontecer para mostrar que eles estão errados. Além disso, os PJs devem descobrir em momentos estranhos e de maneiras estranhas que os philethis estão envolvidos — ou, pelo menos, parecem estar envolvidos — em situações surpreendentes. Eles estão apenas observando, ou estão manipulando eventos de alguma forma? E se sim, por quê? A busca por esse conhecimento poderia ser a base para uma campanha inteira.

Pilhagem: Philethis sempre tem 1d6 cyfras e um artefato de algum tipo.

Intromissão do Mestre:

Algo inesperado e imprevisível acontece quando o philethis está próximo. O evento é pequeno, mas resulta em uma mudança significativa. Por exemplo, um PJ desliza e cai em um fosso, sofrendo danos, mas ele encontra algo muito interessante no fosso.



QUIMERA

6 (18)

As quimeras são híbridos inquietantes que combinam as características de muitos animais diferentes, muitas vezes dispostos em formações estranhas. A fusão de formas de animais é a única coisa que unifica essas criaturas — de outra forma, diferentes quimeras muitas vezes parecem extremamente diferentes umas das outras. Eles incluem combinações de cabra e leão, lagarto e morcego, dragão e aranha, dinossauro e inseto gigante. Alguns até exibem características humanas, como um rosto ou improváveis mãos em vez de garras. Algumas quimeras podem voar. Outras se arrastam pelo chão.

Uma quimera tipicamente tem uma forma dominante à qual outras partes animais são enxertadas. A forma base deve ser grande o suficiente para suportar o peso das cabeças extras, então leões, ursos e cavalos são populares como a forma base.

As quimeras matam mesmo quando não estão com fome e arremessam os restos de suas vítimas em uma grande área com uma raiva selvagem. Quando não se alimentam ou atormentam presas, uma quimera que pode voar vai ao ar, batendo suas enormes asas de couro para explorar em busca de novas presas.

Motivação: Fome por carne humana

Ambiente: Em qualquer lugar, geralmente sozinha

Vitalidade: 21

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto enquanto estiver no chão; longo enquanto voa (se puder voar)

Modificações: Rolagens de defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Combate: Todas as quimeras têm várias maneiras de matar. Os métodos exatos variam, mas a maioria pode morder, picar e eviscerar (três ataques) como uma única ação, atacando o mesmo adversário ou atacando inimigos diferentes dentro do alcance imediato um do outro. A picada de uma quimera carrega uma toxina poderosa, e um alvo picado deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Potência ou leva 4 pontos adicionais de dano. As quimeras com espinhos podem projetá-los em até três alvos dentro de um alcance longo como uma única ação.

Interação: As quimeras são muito semelhantes a animais selvagens com raiva. Elas são confusas e violentas e se comportam de forma errática. Como bestas selvagens e ferozes, odeiam todas as outras criaturas e aproveitam todas as oportunidades para matar.

Uso: Ao explorar uma ilha, os PJs encontram carcaças que foram rasgadas, os pedaços espalhados em todas as direções. O lar de uma quimera está próximo e, se os personagens chamarem atenção, também os caçará.

Intromissão do Mestre:

A quimera agarra um personagem, o morde e voa com ele.



REJEITADO DO TANQUE

3 (9)

Rejeitados do tanque surgem quando as cubas de clones destinadas a produzir clones de soldados ou semelhantes entidades produzidas em massa são corrompidas. Como este processo cuidadosamente controlado se torna comprometido varia, mas as possibilidades incluem a contaminação do fermento, a atividade de manchas solares, a evolução dos nanovírus ou mesmo a intromissão proposital nos parâmetros de controle. Operadores não qualificados que experimentam equipamentos de clonagem abandonados também podem produzir um rejeitado do tanque.

Rejeitados do tanque não temem nada e acolhem a morte, exceto se sua raiva existencial exigir uma saída além do suicídio imediato. Seus corpos deformados significam que a maioria está em constante dor, e eles de alguma forma entendem que isso foi artificialmente colocado por seus criadores. A vingança é a única redenção possível.

Motivação: Autodestruição através de agressão sem fim

Ambiente: Em qualquer lugar em locais perdidos e abandonados

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido ao frenesi ostensivo.

Combate: Rejeitados do tanque investem em batalha com velocidade bizarra, o que aumenta a dificuldade de se defender contra o ataque inicial em um passo. Todos os rejeitados do tanque são capazes de infligir danos diretamente cortando, batendo ou mordendo a vítima, dependendo da sua morfologia particular. Alguns também possuem habilidades adicionais; role no gráfico abaixo para cada rejeitado.

Intromissão do Mestre:

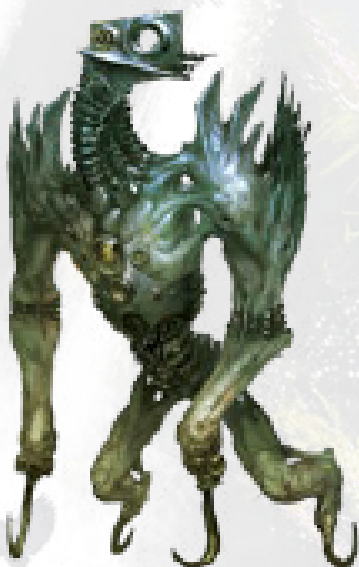
O rejeitado do tanque também possui uma picada radioativa. Em uma falha na rolagem de defesa de Potência, o PJ atingido pelo rejeitado desce um passo no marcador de dano.

d6 Habilidade

- | | |
|---|---|
| 1 | O rejeitado causa +3 de dano no corpo a corpo (6 pontos no total) |
| 2 | O rejeitado tem um ataque de guspe ácido de alcance curto que inflige 2 pontos de dano, mais 2 pontos de dano a cada rodada adicional até que a vítima seja bem-sucedida em uma rolagem de defesa de Potência |
| 3 | O rejeitado pode voar uma distância longa como uma ação |
| 4 | O rejeitado tem 2 de Armadura |
| 5 | O rejeitado tem um ataque de raios oculares destrutivos de alcance longo que inflige 6 pontos de dano |
| 6 | Quando atingido por um ataque, o rejeitado detona em um raio imediato, infligindo 6 pontos de dano em uma explosão radioativa (e 1 ponto mesmo em uma rolagem de defesa de Velocidade bem sucedida) |

Interação: Rejeitados do tanque geralmente são enfurecidos, tornando a interação quase impossível. No entanto, alguns podem negociar se oferecidos uma esperança razoável de salvação através de cirurgia extrema ou outra transformação.

Uso: Um navio abandonado há muito tempo, famoso por transportar uma carga de super armas destruidoras de planetas, é encontrado. No entanto, os salvadores descobrem que ele foi tomado por rejeitados do tanque. Ninguém sabe se os rejeitados planejam usar as super armas, se eles foram liberados por outra pessoa como uma distração, ou se eles são parte de um sistema de defesa modificado do navio.



REPLICANTE

5 (15)

Virtualmente idênticos a um humano adulto, esses androides bioesculpidos são mais fortes, mais rápidos e potencialmente mais inteligentes. No entanto, porque são seres fabricados com memórias enxertadas, os replicantes raramente sentem a verdadeira emoção humana, seja isso amor, tristeza ou empatia, embora aqueles que vivam tempo suficiente para estabelecer suas próprias memórias possam desenvolver a capacidade de fazê-lo.

No entanto, poucos ganham a oportunidade porque os replicantes são criados para um propósito, que poderia ser servir como policiais ou guardas, como soldados em uma guerra distante, ou como impostores moldados para se misturarem com as pessoas para que possam explorar em nome de uma inteligência alienígena ou uma IA inicializada. Na maioria desses casos, esses propósitos levam a uma extensão relativamente curta da existência, que normalmente termina quando o replicante opta por detonar-se em vez de ser capturado.

Motivação: Exploração

Ambiente: Em qualquer lugar

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 6 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas relacionadas à interação social agradável, compreensão das normas sociais humanas e enganação como nível 2.

Combate: Os replicantes se misturam e preferem não entrar em combate. Como a destruição não é geralmente o principal objetivo, eles evitam o confronto. Se, no entanto, algo ameaça sua missão, eles se defendem no melhor de suas habilidades. Replicantes podem usar armamento, mas são adeptos do uso de seus membros para bater e deixar inimigos submissos.

Um replicante representa um perigo maior quando sua forma física começa a falhar através da violência ou da degradação natural (muitos parecem ter um período de “vida” natural de apenas alguns anos). Quando reduzido a 0 pontos de vitalidade, o replicante explode, infligindo 10 pontos de dano a tudo no alcance longo.

Interação: Replicantes são projetados para parecer humanos e, pelo menos durante uma interação casual, se passam por humanos. Mas a conversa prolongada fica em desfavor do replicante mais frequentemente do que o contrário. Eventualmente, um replicante entende algo errado e diz coisas inapropriadas ou exibe maneirismos estranhos.

Uso: Um contato de um dos personagens é secretamente um replicante. Ele sobreviveu mais do que o esperado e, sua conexão com o que criou, enfraqueceu o suficiente para ganhar alguma independência e ter feito fortes conexões emocionais com o PJ. Ele sabe que seu tempo está acabando e pode recorrer ao personagem para obter ajuda.

Alguns replicantes podem se relacionar com sistemas tecnológicos, como computadores, ao soltar gavinhas de dados para transferência direta e de alta velocidade de informações.

Intromissão do Mestre:
O personagem atingido pelo replicante é esmagado na parede com tanta força que a estrutura em volta começa a colapsar sobre ele.



SEMIDEUS

9 (27)



"À toda velocidade, mas nem o sol passou
Sendo que metade da corrida andou,
Assim eu, por seu comando de guerra,
Três vezes percorri mar e terra".

~Iris, mensageiro dos deuses, no Semele de Handel

Intromissão do Mestre:

A natureza divina do semideus permite que ele atue fora do turno dele, tome o controle de um objeto (como um artefato ou uma cyfra) que o PJ está prestes a usar contra ele e desativar o objeto ou voltá-lo contra o personagem.

Deuses menores, filhos divinos de deuses e mortais, e outros seres que herdaram poder parcialmente divino são chamados semideuses. Suas capacidades ultrapassam tão radicalmente as pessoas comuns que eles transcenderam a humanidade. Semideuses são tão fisicamente e mentalmente poderosos que é difícil para eles esconder sua aparência semi-divina para criaturas mortais — não que a maioria faria esse esforço em primeiro lugar.

Motivação: Inefável

Ambiente: Em qualquer lugar que outras entidades divinas existam (ou existiram)

Vitalidade: 99

Dano Infligido: 12 pontos

Armadura: 5

Movimento: Curto; longo quando voa

Combate: Semideuses podem atacar inimigos até 1 km (uma milha) de distância com raios de energia divina (geralmente sob a forma de relâmpagos). Um semideus pode aumentar o nível de destruição se desejar, de modo que em vez de afetar apenas um alvo, um raio causa 9 pontos de dano a todos os alvos dentro do alcance curto do alvo primário. Os alvos apanhados na conflagração que conseguirem sucesso em uma rolagem de defesa de Velocidade ainda sofrem 5 pontos de dano.

Semideuses são tão assustadores no combate corpo a corpo e podem atacar todos os alvos dentro do alcance imediato como uma ação. Eles também podem recorrer a uma variedade de outras habilidades, que parecem mágicas para inimigos inferiores, e imitar o efeito de qualquer cyfra de nível 5 ou inferior.

Um semideus não precisa alterar a realidade para se curar, pois recupera automaticamente 2 pontos de vitalidade por rodada.

Interação: Apesar de seu poder, os semideuses compartilham a maioria dos traços e fraquezas humanas. Isso significa que é possível negociar com um, embora as consequências por irritar um semideus no processo são terríveis.

Uso: Um semideus foi banido do reino superior de seu nascimento por razões desconhecidas. Agora ele procura mostrar o seu valor, realizando uma grande busca no mundo mortal, e ele procura reunir um grupo de companheiros mortais (seguidores?) para ajudá-lo.

Pilhagem: Semideuses podem carregar um artefato relacionado a algum aspecto de seu domínio (como vento, mensagens ou morte), se tiverem um, e 1d6 cyfras.



SLIDIKIN

5 (15)



Slidikin podem ser o resultado de uma maldição mágica, uma possessão demoníaca por várias entidades ao mesmo tempo, um experimento trans-humano, uma raça de criaturas insanas depois de se modificarem para falar com humanos ou outra coisa.

Saltando de sombra para sombra, o slidikin fica nas margens da sociedade. São criaturas estranhas, sendo suas origens um mistério completo. Embora se possa passar como um humano a distância, a pele branca giz, a falta de olhos ou nariz, e muitas bocas também garantem que um exame atento provará o contrário. Nas raras interações, breves e brandamente perturbadoras, das pessoas com o slidikin, eles fizeram referências passadas para “o jogo horrível”. Essa parece ser uma competição incongruente entre slidikin (e apenas slidikin) que envolve atos obscuros — roubo, sequestro, mutilação e assassinato (provavelmente envolve outras coisas, mas ninguém sabe o que são, concentrando-se apenas nas atividades que afetam a humanidade).

Motivação: O jogo

Ambiente: Margens da sociedade

Vitalidade: 22

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Defesa de Velocidade e furtividade como nível 6.

Combate: Slidikin geralmente usam armas em combate, embora nunca usem armaduras, preferindo permanecerem ágeis em vez de sobrecarregados.

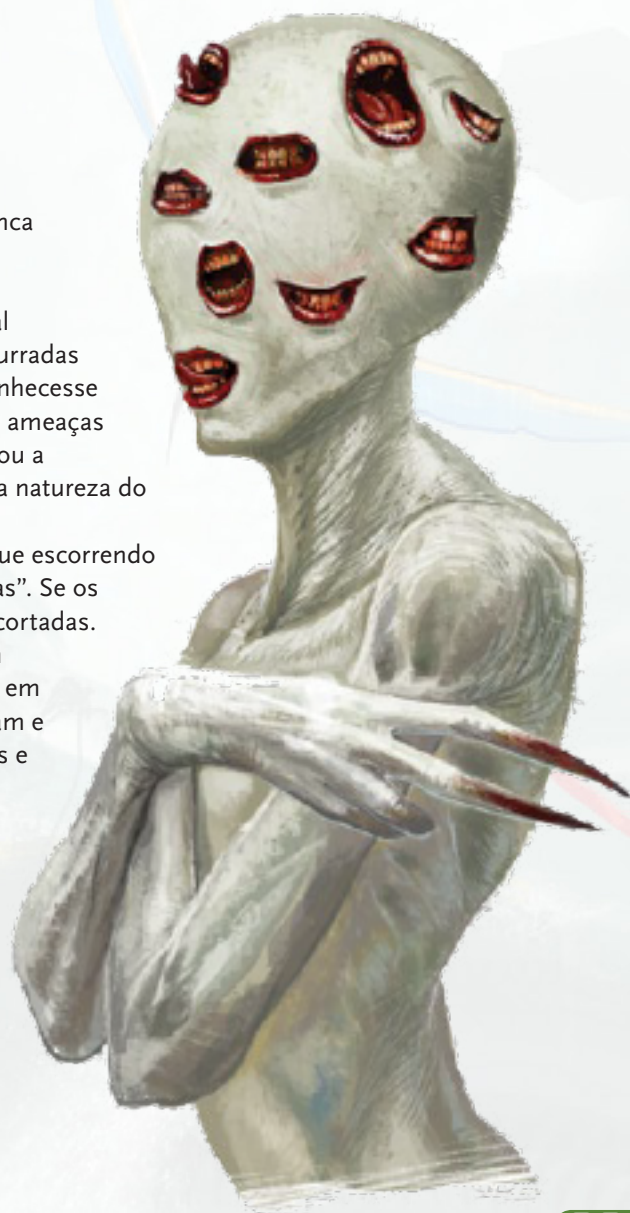
Interação: Falar com um slidikin pode ser irritante. Não importa qual situação, o slidikin — com suas múltiplas vozes rasgadas e sussurradas — fala com desprezo estranho para quem encontra, como se conhecesse muitas coisas que os outros não. Encara coisas estranhas (como ameaças físicas) com humor e muitos conceitos normais (como a justiça ou a vingança) como coisas incompreensíveis. Nunca diz a ninguém a natureza do jogo ou qualquer coisa de sua própria natureza.

Uso: Um homem salta de um beco escuro em direção aos PJs, sangue escorrendo pelo rosto. “As bocas”, ele sussurra com sua voz rouca. “As bocas”. Se os personagens o examinam, eles veem que suas pálpebras foram cortadas. Ele diz que os homens — pelo menos, ele pensou que eles eram homens no começo — o pegaram no dia anterior e o seguraram em uma adega úmida durante a noite, atado e amordaçado. Eles riram e sussurraram entre si o tempo todo. Então o mutilaram com facas e o deixaram no beco. Ele dá uma descrição desvairada e febril de um slidikin.

Pilhagem: Um slidikin muito provavelmente carrega moeda equivalente a um item de preço moderado e uma cyfra, bem como uma variedade de facas e venenos, drogas fortes, gazuas e outras ferramentas.

Intromissão do Mestre:

O slidikin foge ao dobrar uma esquina. Se o personagem o segue, a criatura desapareceu. Existe uma porta secreta? Será que desapareceu nas sombras? Subiu até o telhado? Não é visto em nenhum lado.



SOLDADO MECÂNICO

4 (12)

Intromissão do Mestre:

O soldado destruído explode em uma mancha de chama, fumaça negra e vapor, infligindo 6 pontos de dano a todos dentro do alcance imediato.

Autômatos mecânicos alimentados por vapor, esses homens mecânicos patrulham e guardam locais de importância para seus criadores. Esguios e estranhos em seus movimentos, estes autômatos semi-humanoides possuem uma altura de quase 2 metros (8 pés). Nas mãos de três dedos, eles usam uma variedade de armas.

Algumas pessoas se perguntaram se um soldado movido por engrenagens poderia realmente ter consciência. A maioria zomba da sugestão, mas aquilo é um brilho na lente de vidro do olho dele?

Motivação: Incompreensível

Ambiente: Em qualquer lugar, geralmente em grupos de três a oito

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 5; saltar, correr e equilíbrio como nível 3.

Combate: Soldados mecânicos atacam em grupos usando táticas bem organizadas. Embora eles possam falar, eles transmitem informações um ao outro silenciosamente e instantaneamente dentro de um alcance de 161 km (de 100 milhas) através de transmissões de rádio sem fio.

Soldados armados com armamento avançado geralmente carregam armas tipo rifles que podem disparar múltiplos tiros rápidos sem recarregar. Os soldados disparam em até três alvos (todos um ao lado do outro) ao mesmo tempo. Para cada alvo após o primeiro, a dificuldade das rolagens de defesa é diminuída em um passo.

Além disso, um em cada quatro soldados carrega um dispositivo montado nas costas que lança bombas no alcance longo com precisão mortal. Eles explodem no alcance imediato em 4 pontos de dano. Cada dispositivo contém 1d6 de tais bombas.

Um soldado mecânico que perdeu seu armamento original vasculha pelo que está disponível.

Certas frequências de som confundem esses homens mecânicos, fazendo com que funcionem em dois níveis inferiores ao normal, e outras frequências impedem que eles atuem em 1d6 + 1 rodadas.

Interação: Por conta própria, soldados mecânicos atuam em ordens prévias. Caso contrário, eles ouvem e obedecem seu criador — e apenas seu criador.

Uso: Um bandido empreendedor capturou e reutilizou uma série de soldados mecânicos, provavelmente usando som. Esses soldados não se lembram de seus antigos deveres e trabalham para seu novo mestre como salteadores e piratas de alta tecnologia. O bandido não tem ideia de como consertá-los se eles estiverem danificados, e muito menos como criar novos soldados.

Pilhagem: Um cientista determinado pode vasculhar o corpo de um desses autômatos para encontrar uma cyfra.



SONHO LÍVIDO

5 (15)

Os galhos cobertos com folhas largas e verdes pálidas caíam da coroa arredondada desta grande árvore, cujas raízes parecem tão fortes e duras como as fundações de uma torre. Um cheiro agradável, soporífero e florido deriva dela.

Um olhar sob os ramos caídos revela os restos de visitantes anteriores, todos os quais morreram durante o sono, embora essa evidência nem sempre seja óbvia. Sonhos lívidos devoram a mente de criaturas pensantes, talvez como um meio de sustento ou por alguma outra causa muito mais estranha.

Motivação: Fome por mentes

Ambiente: Sonhos lívidos solitários às vezes crescem nos estaleiros de casas dilapidadas ou nas bordas de ruínas antigas.

Vitalidade: 15

Dano Infligido: Veja Combate

Armadura: 3

Movimento: Nenhum

Modificações: Conhecimento como nível 10.

Combate: Esporos minúsculos preenchem o ar dentro do alcance curto de um sonho lívido. Alguém que os expira deve ter sucesso em uma rolagem de defesa de Intelecto ou decidir que uma soneca na sombra da árvore seria perfeita. Alguém que tenha sucesso em sua rolagem de defesa inicial deve continuar a fazer rolagens de defesa enquanto estiver na área, mas a dificuldade da tarefa cai para 1.

Pequenas raízes emergem do chão e atravessam o crânio de uma criatura viva que adormece ou que de outra forma fica indefesa sob a árvore, criando uma conexão neurológica que inflige 1 ponto de dano e coloca a vítima em coma. Em média, os corpos de novas vítimas morrem após cerca de uma semana, mas talvez a consciência sobreviva na árvore.

Cortar para soltar uma vítima antes de morrer ou cortar a árvore faz com que uma vítima que falhe uma defesa de Potência sofra uma hemorragia cerebral e uma morte sórdida. Mesmo em um sucesso, a Reserva de Intelecto da vítima cai para o até depois da próxima rolagem de recuperação de dez horas dela.

Interação: Para a maioria das pessoas, sonhos lívidos parecem árvores inerte. No entanto, aqueles que têm um dom psíquico, ou que voluntariamente escolhem a soneca na árvore, podem tentar interagir com ela, embora ambos arrisquem que ela não os deixe sair depois. O avatar de um sonho lívido se parece como uma grande mulher humanoide feita de casca de árvore e folhas, caule e ramo, com as mãos de raízes entrelaçadas. Em troca de lidar com outra ameaça para a árvore, para o ambiente ou de outro tipo, um sonho lívido pode concordar em liberar o aliado de um negociador sem risco de hemorragia cerebral.

Uso: Depois de um longo dia de viagem no sol quente, os PJs se deparam com um agradável bosque de árvores que se parecem com salgueiros chorões e que oferecem sombra.

Pilhagem: 1d6 + 1 cyfras podem ser encontradas enterradas no solo sob a árvore, geralmente os pertences de vítimas anteriores.

Intromissão do Mestre:

Um personagem que foge da presença de um sonho lívido é atacado por uma raiz que procura mantê-lo no lugar para permitir que os esporos façam seu trabalho.



SUPERVILÃO

Pessoas com habilidades surpreendentes que as usam para o mal ganham o rótulo do supervilão.

ANATHEMA

7 (21)

Assuma que Anathema tenha três mudanças de poder em força e duas em resiliência; veja a página 292. Essas mudanças já são encontradas em suas modificações e outras estatísticas.

Intromissão do Mestre:
O ataque de Anathema envia o personagem voando a uma distância longa e potencialmente em terreno perigoso.

O supervilão chamado Anátema é grande, vermelho brilhante e mais forte do que qualquer um neste planeta ou qualquer outro (ou ao menos ele afirma). Os super-heróis que lidam com ele aprendem que ele pode suportar quase qualquer golpe e sempre devolve duas vezes mais forte que recebe. Ele pode derrubar edifícios com um soco e jogar carretas através de linhas de estado.

Antes de ser Anátema, ele era o Sameer Stokes, um programador amargo e rancoroso trabalhando para uma grande empresa de software. Tendo falhado em relacionamentos, promoções e reter amigos, Sameer ficou na internet e soube que ele tinha poder quando fazia bullying com as pessoas. Ele se encantou de causar sofrimento emocional em outros em fóruns e mídias sociais. Desta forma, ele era um troll. Quando a metamorfose aconteceu, ele foi transformado em um troll de forma real (sameer não se lembra da metamorfose ou dos dias anteriores e imediatamente após sua mudança, apesar de usar terapia e drogas na tentativa de recuperar essas memórias).

Motivação: Acumular riqueza, viver à margem da lei

Ambiente: Em qualquer lugar onde grande riqueza pode ser roubada

Vitalidade: 70

Dano Infligido: 12 pontos

Movimento: Curto; 5 km (algumas milhas) por salto

Modificações: Tarefas de força como nível 10; defesa de Potência como nível 9; defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Combate: Anátema atinge inimigos com força de chocar os ossos. Ele pode jogar carros e objetos grandes em alvos dentro de um alcance longo, causando dano a todas as criaturas dentro do alcance imediato de seu alvo.

Anátema tem um fator de cura que dificilmente o machucaria em qualquer sentido significativo. Ele recupera 10 pontos de vitalidade por rodada. Em qualquer rodada em que ele recupera vitalidade, seus ataques causam 3 pontos adicionais de dano (15 no total, e parece que ele visivelmente se infla com músculos).

Interação: Quando Anátema é irritado durante uma briga, é difícil argumentar com ele. No entanto, ele está disposto a negociar se alguém lhe oferece riqueza ou o convence de ter valiosos segredos para romper blocos mentais. Anátema não sabe como ele se tornou quem ele é e quer recuperar suas memórias desaparecidas.

Uso: O tremor de terra que aflige a cidade é Anátema lutando contra um grupo de super-heróis novatos que ainda não descobriram que enfrentar a montanha vermelha provavelmente causaria mais mortes do que deixá-lo em paz (a primeira regra de lutar com Anátema é conduzir ou movê-lo em algum lugar com baixa densidade populacional).

Pilhagem: Anátema normalmente não carrega riqueza ou outros objetos de valor.



"Saia, ou eu vou esmagar você como pasta. Uma pasta vermelha, gritando e com ossos saltando. Este é seu único aviso."

~ Anátema

DOUTORA PAVOR

7 (21)

A Doutora Pavor é uma das mais poderosas, graças a sua mente brilhante, sua experiência em mídia e a armadura robótica que ela usa para aprimorar suas habilidades. Na verdade, a Doutora Pavor tornou-se a terrorista mais temida do planeta. Ela usa suas habilidades para extorquir dinheiro, influência e tecnologia dos ricos e poderosos, sejam suas vítimas indivíduos, governos, corporações ou super-heróis.

Alicia Coleridge é a identidade secreta da Doutora Pavor. Nascida em relativa obscuridade, ela recebeu uma bolsa de estudos completa para o Instituto Russell de Tecnologia, onde estudou os efeitos de substâncias radioativas no tecido vivo. Em um aparente acidente de laboratório, o noivo de Alicia foi morto e ela foi desfigurada e ficou um pouco insana, tanto que construiu a armadura de Doutora Pavor. Ela gasta a vasta riqueza que acumula através do terrorismo na pesquisa sobre o rejuvenescimento de carne morta. Ela espera recuperar um dia seu amor morto, cujo corpo ela mantém em animação suspensa.

Motivação: Acumular riqueza; reanimar carne morta

Ambiente: Onde quer que o dinheiro possa ser extorquido

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 7 pontos

Armadura: 4

Movimento: Curto; longo quando voa

Modificações: Resiste a ataques mentais e enganações como nível 8; entende, repara e fabrica tecnologia avançada como nível 10.

Combate: A armadura da Doutora Pavor permite a ela ficar sem ar externo (ou pressão do ar), comida ou água por até dez dias por vez. Ela pode comandar sua armadura robótica para realizar uma variedade de tarefas, incluindo o seguinte:

Explosão de plasma: Explosão de calor e eletricidade de alcance longo que inflige 7 pontos de dano

Esvanecer: Torna-se invisível por um minuto, ou até que faça um ataque

Barricada: Estabelece um campo de força imóvel e bidimensional transparente de 3 metros por 3 metros (10 pés por 10 pés) por dez minutos

Capa de Energia: Cria um campo de energia que lhe dá +5 na Armadura contra calor, frio ou magnetismo (um por vez, escolhido quando usa o poder) por dez minutos

Interação: A Doutora Pavor é ligeiramente louca, mas isso normalmente está disfarçado por seu incrível brilhantismo. Ela é egomaníaca, mas vai negociar em troca de uma promessa de riqueza ou conhecimento biomédico que ela ainda não possui.

Uso: Os PJs são chamados para lidar com uma situação de reféns em uma festa em que muitas das elite ricas da cidade estão sendo mantidas como prisioneiros pela Doutora Pavor. Ela promete deixá-los ir uma vez que riqueza suficiente seja paga em suas contas fora do país.

Pilhagem: A maior parte da riqueza considerável da Doutora Pavor está em contas on-line, duas ou três fortalezas secretas e equipamento de pesquisa biológica de ponta.

A Doutora Pavor geralmente é acompanhada por um punhado de lacaios robôs.

Lacaio robô da Pavor: nível 3; Armadura 1; ataque laser de alcance longo que inflige 4 pontos de dano

Intromissão do Mestre: Doutora Pavor usa uma função incorporada em sua armadura robótica que é a solução perfeita para sua situação atual: curar-se, se deslocar, desintegrar uma barreira ou o que for necessário.

Assuma que a Doutora Pavor tenha três mudanças de poder em inteligência e duas em resiliência; veja a página 292. Essas mudanças já foram incorporadas em suas modificações e outras estatísticas.



IRA

6 (18)

Assassino da Ira: nível 4, furtividade como nível 7

Intromissão do Mestre:

Bem quando as coisas parecem ficar ruins para ela, Ira convoca um grupo de assassinos que aguardavam para cercar os PJs e demanda a rendição deles.

Assuma que Ira tenha duas mudanças de poder na destreza, duas em precisão e uma em resiliência; veja a página 292. Essas mudanças já foram incorporadas em suas modificações e outras estatísticas.

A chefe de um grupo de **assassinos** de elite, Ira quer salvar o mundo matando todos que impedem sua visão de perfeição — que acaba sendo a maior parte da humanidade. Além de ser uma das artistas marciais mais talentosas a andar na Terra (graças a sua conexão com uma entidade mística chamada Demônio), Ira é também uma mente criminosa cujos assassinos são apenas uma camada da organização que ela controla.

Nascida há mais de duzentos e cinquenta anos na China, com um nome perdido na história, Ira foi levada para um monastério e treinada nos caminhos do punho e da espada. Tudo mudou quando incursores atacaram e mataram todos em seu monastério, deixando-a a única sobrevivente. Prometendo vingança contra os incursores e o mundo que permitiu que animais como eles existissem, ela adquiriu um amuleto mágico que contém o Demônio. O Demônio, por sua vez, legou-a com extraordinária velocidade, força e longevidade.

Ira se contenta em deixar seus assassinos (e mafiosos, advogados e políticos) cumprir muitos de seus objetivos, embora goste de estar presente quando adversários particularmente importantes são derrubados.

Motivação: Salvar o mundo

Ambiente: Em qualquer lugar que erros (no modo de pensar de Ira) devem ser corrigidos

Vitalidade: 36

Dano Infligido: 8 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Furtividade, ataques e defesa de Velocidade como nível 8.

Combate: Ira prefere uma espada, embora seja igualmente hábil com uma besta ou, em casos raros, de armas modernas. Em corpo a corpo ela pode atacar dois inimigos como uma única ação a cada rodada.

Graças à influência do Demônio, Ira recupera 3 pontos de vitalidade por rodada, mesmo que reduzida a 0 de vitalidade. A única maneira de matá-la permanentemente é reduzi-la a 0 de vitalidade e mantê-la assim tempo suficiente para queimar a tatuagem do Demônio gravado nas costas dela.

Interação: Ira é arrogante e confiante, embora não tanto que seja facilmente enganada pela lisonja. Ela geralmente é passível de negociar, porque ela pode antecipar a agenda dos outros e geralmente há muito mais ganhos para ela no final. No entanto, ela não é uma pessoa que descumpra sua palavra.

Uso: Ira está tentando formar um grupo de supervilões — todos os quais responderão a ela, é claro — e parece que as negociações iniciais estão indo bem. O único obstáculo é Senhor Genocida, que se sente ameaçado pela organização maior de Ira e essa tensão levou a uma guerra nas ruas, onde os assassinos batalham contra os mafiosos.

Pilhagem: Além de armas e armaduras, Ira provavelmente possui o equivalente a cinco itens exorbitantes, 1d6 cyfras e possivelmente um ou dois artefatos.



MAGNETAR

8 (24)

Não se sabe muito sobre o Magnetar além da capacidade poderosa de gerar e controlar campos magnéticos. Vários grupos de pesquisa teorizam que Magnetar é um alienígena, um robô sensível e auto-melhorado, ou mesmo algum tipo de manifestação de uma força fundamental. Dado o formato vagamente humanoide de Magnetar, poucas pessoas até sugerem que o vilão é na verdade um homem com uma habilidade mutante tão poderosa que queimou todas as lembranças de seu eu anterior.

Na verdade, Magnetar é o núcleo animado, consciente e auto regulável de uma estrela de nêutrons capaz de controlar sua imensa assinatura eletromagnética. Um de dois seres, uma raça alienígena avançada criada a partir de um único magnetar (um tipo de estrela de nêutrons com um campo magnético extremamente poderoso), Magnetar foi enviado em uma missão de exploração. Depois de milênios, ele caiu na Terra e ficou danificado. Tendo perdido a maior parte de seus dados de memória, Magnetar sabe que algo foi tirado dele (seu gêmeo), mas não consegue lembrar o que. Decidiu culpar os humanos.

Motivação: Vingança; recuperar a memória

Ambiente: Quase em qualquer lugar, procurando o que perdeu

Vitalidade: 50

Dano Infligido: 10 pontos

Armadura: 8

Movimento: Curto; longo quando levitando magneticamente

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido à massa; tarefas relacionadas ao controle e modelagem de metal através de manipulação eletromagnética como nível 11.

Combate: O punho de Magnetar atinge com força, uma vez que pode adicionar massa ao soco. No entanto, sua habilidade mais potente é a de nível 11, o controle sobre todo metal dentro de 91 m (300 pés), o que ele usa para criar qualquer coisa que possa imaginar, incluindo paredes, ataques, pinças e muito mais. Magnetar pode levantar pontes, veículos e estruturas infundidas com vergalhões que pode ver dentro de sua área de influência. Quando ele lança um objeto tão grande como parte de um ataque, o alvo e tudo dentro do alcance curto do alvo recebe 10 pontos de dano.

A única fraqueza de Magnetar são os ataques psíquicos, o que é preferível uma vez que a redução de vitalidade através de um golpe normal pode liberar um fragmento de estrelas de nêutrons descontrolado na superfície da Terra.

Interação: Melancólico e rude, Magnetar geralmente prefere estar sozinho, mas, de vez em quando, vai em uma fúria destrutiva, esperando que uma exibição assim atraia quem ou o que o fez da forma que é. Magnetar constantemente sente o entrave da perda emocional, mas não sabe por que (não percebe que o sentimento vem da perda de seu gêmeo).

Uso: Doutora Pavor colocou uma recompensa na cabeça de Magnetar porque ela quer estudar a tecnologia avançada construída através de seu corpo. O valor da recompensa é impressionante, mas, novamente, assim também é o Magnetar.

Intromissão do Mestre:

Em uma falha na rolagem de defesa de Potência, todos os itens metálicos soltos do personagem (incluindo armas) são despojados dele e ficam presos a um pilar metálico próximo.

Assuma que Magnetar tenha três mudanças de poder em seu poder magnético e duas em resiliência; veja a página 292. Essas mudanças já foram incorporadas em suas modificações e outras estatísticas.



Senhor Genocida às vezes se associa com Anátoma, porque a montanha vermelha é o único vilão que pode suportar o veneno que o Genocida constantemente emite.

Intromissão do Mestre:
Um personagem afetado pelo veneno deve fazer uma segunda rolagem de defesa de Potência ou cai inconsciente pelo choque.

A inconsciência dura um minuto ou até que a vítima seja chacoalhada para acordar.

Assuma que Senhor Genocida tenha duas mudanças de poder em seu poder de veneno, uma em inteligência e duas em resiliência; veja a página 292. Essas mudanças já foram incorporadas em suas modificações e outras estatísticas.

SENHOR GENOCIDA

5 (15)

Tendo o nome verdadeiro Alfred Webster, Senhor Genocida tem a desafortunada capacidade de sintetizar veneno mortal de sua pele. Seu toque pode matar, mas se ele quiser, seu guspe ou até mesmo o sopro dele pode.

Qualquer pessoa que gaste muito tempo na presença do Senhor Genocida fica doente, mesmo que o vilão não esteja usando ativamente seu poder. Assim, seus companheiros simplesmente usam máscaras de gás e roupas protetoras. Senhor Genocida promoveu-se para chefe da gangue na cidade onde reside e está sempre buscando expandir suas operações, às vezes às custas de outros criminosos.

Quando as vítimas são mortas pelo veneno de Senhor Genocida, a pele e os brancos dos olhos deles assumem uma tonalidade verde brilhante, o que aumenta o terror que as pessoas normais sentem em relação a ele. Mesmo super-heróis já foram derrubados por suas toxinas.

Motivação: Acumular poder

Ambiente: Em qualquer lugar que os senhores do crime se reúnam

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos; veja Combate

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Ataque de sopro de veneno e defesa de Potência como nível 7; defesa de Intelecto e gênio do mal como nível 6.

Combate: Alvos tocados pelo Senhor Genocida devem suceder em uma rolagem de defesa de Potência de dificuldade 7 ou levam 5 pontos de dano de Velocidade (ignora Armadura) pelo veneno transmitido. Pior ainda, o veneno continua a infligir 2 pontos de dano de Velocidade a cada rodada até que a vítima seja bem sucedida em uma rolagem de defesa de Potência.

Em rodadas intercaladas, Senhor Genocida pode fazer um ataque venenoso de nível 7 que pode afetar até dez vítimas em alcance curto como uma única ação. Aqueles que falharem em uma rolagem de defesa de Potência levam 7 pontos de dano de Velocidade (ignora a Armadura) e gastam uma rodada impotentes enquanto tosse e regurgitam. O veneno inalado não continua a causar danos a cada rodada.

Senhor Genocida é imune à maioria dos venenos, toxinas e virulências.

Interação: Certamente insano, Senhor Genocida gosta de matar pessoas. Ele pode negociar por um tempo, mas se não houver ganho suficiente para ser obtido, ele pode matar todos com apenas uma respiração pela diversão de vê-los sufocar e ficarem verde.

Uso: A guerra de gangues entre duas organizações criminosas está trocando tiros no centro da cidade e muitos espectadores inocentes apanhados no fogo cruzado acabam com bala ou envenenados (com pele verde). Alguém precisa parar o Senhor Genocida.

Pilhagem: O supervilão carrega moeda equivalente a 1d6 itens caros, uma cyfra ou duas, e uma variedade de facas, agulhas e frascos envenenados.



TIRANOSSAURO REX

7 (21)

Os braços curtos de um tiranossauro foram muito parodiados nos círculos de mídia social da Terra, mas os braços não são realmente importantes quando um tiranossauro está caçando você. Seu rugido que treme a alma, projetado para congelar presas no lugar, e um crânio e uma boca tão enormes que toda a criatura é suportada por uma cauda maciça que pode ser usada como uma arma poderosa.

Tão perversos quanto os tiranossauros provavelmente foram há 66 milhões de anos, as versões que ainda caçam hoje podem ser ainda mais perigosas. Isso é porque os que criaram gosto para humanos aprenderam a se adaptar às defesas humanas e a usar seu rugido para aterrorizar as presas enquanto caçavam.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Tiranossauros caçam sozinho ou em pares; eles são atraídos por ruídos altos e incomuns (como o ronco de motor).

Vitalidade: 50

Dano Infligido: 10 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 5; defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Combate: Um tiranossauro ataca com sua mordida maciça. Não só causa danos, mas o alvo também deve fazer uma rolagem de defesa de Potência para se libertar ou será chacoalhado, como um rato na boca de um pitbull, levando 3 pontos adicionais de dano de Velocidade (ignora a Armadura). A chacoalhada se repete a cada rodada subsequente em que o alvo falha em uma tarefa baseada em Potência para se libertar.

Um tiranossauro também pode fazer um ataque de pisoteamento se puder investir de fora do alcance curto. Quando isso acontece, ele se move 15 metros (50 pés) em uma rodada e qualquer coisa dentro do alcance imediato é atacada. Mesmo aqueles que fazem uma rolagem de defesa de Velocidade bem sucedida tomam 2 pontos de dano.

Finalmente, um tiranossauro pode

rugir. A primeira vez que criaturas dentro do alcance curto ouvem o rugido, em qualquer dia, devem ter sucesso em uma rolagem de defesa de Intelecto de dificuldade 2 ou ficam congeladas de medo por uma rodada.

Os ataques contra elas são modificados em dois passos a favor do atacante e causam 2 pontos adicionais de dano.

Mesmo com todo seu poder, os tiranossauros não estão acima da autopreservação. Eles nunca lutam até a morte se estiverem superados e, geralmente, se afastam se tomam mais de 30 pontos de dano em um conflito.

Interação: Tiranossauros são animais, mas também são caçadores inteligentes. Quando eles caçam em pares, eles trabalham para manter a presa flanqueada entre eles.

Uso: Algo está matando todos em uma reserva florestal.

Os caçadores são suspeitos no início, mas quando eles também são encontrados mortos, é claro que outra coisa é a culpada.

Mesmo que o tiranossauro rex fosse o maior carnívoro em seu ambiente, alguns paleontologistas acreditam que a criatura era mais um carnicheiro do que um exímio predador. No entanto, muitos cientistas acham que era ambos — ele caçava coisas que corriam, mas não era adverso de pegar uma carcaça de outros predadores.

Intromissão do Mestre:
A cauda do tiranossauro gira e bate no PJ o jogando além do alcance curto e possivelmente em terreno perigoso.



URSO DEVASTADOR

4 (12)



Os ursos devastadores podem ser predadores encontrados em um planeta alienígena, caçadores de uma dimensão alternativa, mutantes ou até mesmo ursos Kodiak em ambientes modernos.

Um urso devastador é um predador horrível que caça inteiramente pelo sentido do odor. É cego e quase surdo, mas ainda rastreia e sente presas facilmente. É muito protetor de seus jovens e, se com fome, é extremamente perigoso. Caso contrário, fica afastado da maioria das criaturas.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Os ursos devastadores moram sozinhos ou em pares (geralmente com alguns filhotes) em áreas arborizadas, rochosas ou montanhosas, tipicamente em climas frios ou temperados.

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 7 pontos

Armadura: 1

Movimento: Longo

Modificações: Defesa de Potência como nível 6; corre, escala e salta como nível 7.

Combate: Um urso devastador agarra os inimigos com seus braços poderosos, os segura rápido e, em seguida, espreme e rasga eles até estarem mortos. Pode segurar apenas uma criatura por vez. Enquanto um urso devastador está segurando uma criatura, ele pode atacar apenas essa criatura. Em cada rodada que uma criatura agarrada não escapa, sofre 4 pontos de dano, além de danos causados pelos ataques contra ela.

Um urso devastador pode se mover muito rapidamente em disparadas curtas. Em combate, pode entrar em uma fúria insana e lutar até a morte. Se levar 10 ou mais pontos de dano, sua defesa é reduzida em um passo, mas seus ataques são aumentados em um passo.

Os ursos devastadores são imunes a efeitos visuais, como ilusões. No entanto, os efeitos olfativos podem confundir e “cegar-los” temporariamente.

Interação: Os ursos devastadores são animais e agem como animais.

Uso: Os ursos devastadores são prováveis encontros casuais na região selvagem para viajantes desafortunados.

Intromissão do Mestre:

Em sua raiva, o urso devastador faz um ataque extra que causa 2 pontos adicionais de dano.



VAMPIRO

Várias variedades de vampiros existem, incluindo os três tipos detalhados aqui.

VAMPIRO

6 (18)

Os vampiros são criaturas mortas, levantadas do túmulo para beber sangue. Sua própria natureza e essência são o mal e a antvida, mesmo quando se deleitam com sua própria existência infinita. A maioria dos vampiros é vaidoso, arrogante, sádico, luxurioso e dominador. Seus poderes permitem que eles manipulem os outros e eles frequentemente brincam com suas presas antes de se alimentar. Vampiros só saem a noite, pois os raios do sol os destruirão.

A mordida de um vampiro garante que em três noites (onde troca um pouco de seu próprio sangue) a vítima se levanta como um vampiro sob a escravidão daquele que o matou. Enquanto os vampiros têm cuidado de não criar muitos de seu tipo (o que equivale a competição), cada escravo transmite um poder um pouco mais sobrenatural para um vampiro. Eventualmente, um vampiro com uma multidão sob seu comando torna-se o lorde vampiro.

Motivação: Sede por sangue

Ambiente: Geralmente solitário, nas margens da civilização

Vitalidade: 24

Dano Infligido: 7 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Escalar, furtividade e percepção como nível 8; defesa de Velocidade como nível 7 devido ao movimento rápido.

Combate: Vampiros são fortes e rápidos. Eles têm presas impressionantes, mas estas geralmente são usadas na alimentação, não na batalha. Eles geralmente lutam com os punhos ou as mãos (que basicamente se tornam garras), mas às vezes usam armas.

Um vampiro pode se transformar em um morcego ou um lobo. Esta transformação não altera suas estatísticas ou habilidades, exceto que, como um morcego, pode voar. Os vampiros também podem se transformar em sombra ou névoa e, nessas formas, não podem ser feridos por nada (mas também não podem afetar o mundo físico).

Os vampiros possuem um carisma profano e podem hipnotizar as vítimas no alcance imediato para que permaneçam imóveis por uma rodada. Nas rodadas subsequentes, a vítima não resistirá forçosamente ao vampiro e o vampiro pode sugerir ações para a vítima (mesmo ações que levam a vítima a prejudicar a si ou a outras pessoas com quem ela se preocupa). Em cada rodada, a vítima pode tentar uma nova rolagem de defesa de Intelecto para se libertar.

Os vampiros são notoriamente difíceis de ferir. A menos que uma arma seja muito especial (abençoada por um santo, possua encantamentos mágicos específicos contra vampiros ou outros do tipo), nenhum ataque físico fere um vampiro. Eles simplesmente não recebem o dano. As exceções incluem o seguinte:

Fogo: Vampiros queimam, embora o dano não os mate. Isso só causa dor e um vampiro recupera toda a vitalidade perdida por danos de fogo dentro de vinte e quatro horas.

Água corrente: Imersão completa inflige 10 pontos de dano por rodada. Se não for destruído, o vampiro pode usar uma ação para recuperar toda a vitalidade perdida dessa maneira.

Água sagrada: Isso inflige 4 pontos de dano e afeta um vampiro exatamente como fogo.

Luz solar: Exposição à luz solar inflige 10 pontos de dano por rodada. Se não for destruído, o vampiro recupera toda a vitalidade perdida pela exposição em vinte e quatro horas.

Se desejar, um vampiro pode morder apenas por uma rodada e depois parar, iniciando o processo de criação de um novo vampiro. A vítima torna-se um vampiro transitório na noite seguinte.

Para garantir que um vampiro derrotado nunca volte a viver, a maioria dos caçadores de vampiros os decapita e enchem a boca deles com hóstias sagradas.

Vampiros não entrarão em uma casa, a menos que sejam convidados.

É possível que um vampiro torne um cadáver fresco em um vampiro transitório. Ao contrário de outros de sua natureza, é verdadeiramente um morto-vivo — como um vampiro — e não pode assumir uma natureza humana durante o dia. Mas nunca se tornará um vampiro completo e sempre permanecerá em seu estado menor.

Intromissão do Mestre:

O personagem atingido pelo vampiro é pego rapidamente em seu poderoso aperto. Se ele não escapar imediatamente, o vampiro o morde automaticamente.

Estaca de madeira: Esta arma inflige 25 pontos de dano, destruindo efetivamente o vampiro de uma só vez. No entanto, se o vampiro está ciente e capaz de se mover, a dificuldade desse ataque é aumentada em dois passos.

Além disso, os vampiros têm as seguintes fraquezas especiais:

Alho: Quantidades significativas de alho dentro da distância imediata aumentam a dificuldade das tarefas de um vampiro em um passo.

Cruz, símbolo sagrado ou espelho: Apresentar qualquer um desses objetos atordoa um vampiro, fazendo com que ele perca sua próxima ação. Enquanto o objeto é brandido e o vampiro está dentro do alcance imediato, a dificuldade das tarefas dele é aumentada em dois passos.

Interação: A maioria dos vampiros olha os humanos como gados para se alimentar. Eles raramente têm respeito por nada, exceto por outros vampiros, e muitas vezes odeiam outras criaturas sobrenaturais que não conseguem escravizar.

Uso: Histórias estranhas de sombras na noite, pessoas que desaparecem de suas camas e sepulturas onde sumiram seus antigos ocupantes poderiam anunciar a chegada de um vampiro na região.

VAMPIRO TRANSITÓRIO

3 (9)

Quando um humano é “visitado” (mordido) por um vampiro, ele pode ser morto, ou ele pode ficar vivo para começar uma transformação lenta em uma criatura da noite. Se uma vítima é mordida três vezes, ela se torna um vampiro para sempre, sob o controle daquele que a mordeu. Desde o momento da primeira mordida até sua completa transformação após a terceira mordida, ele é um vampiro transitório. As únicas maneiras de retornar

um vampiro transitório ao normal é usando rituais antigos especiais ou destruindo o vampiro que o mordeu em primeiro lugar.

Os vampiros transitórios geralmente servem como guardiões, consortes ou espiões para seus mestres.

Motivação: Sede por sangue

Ambiente: Em qualquer lugar, geralmente solitário, mas às vezes em grupos de dois ou três

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

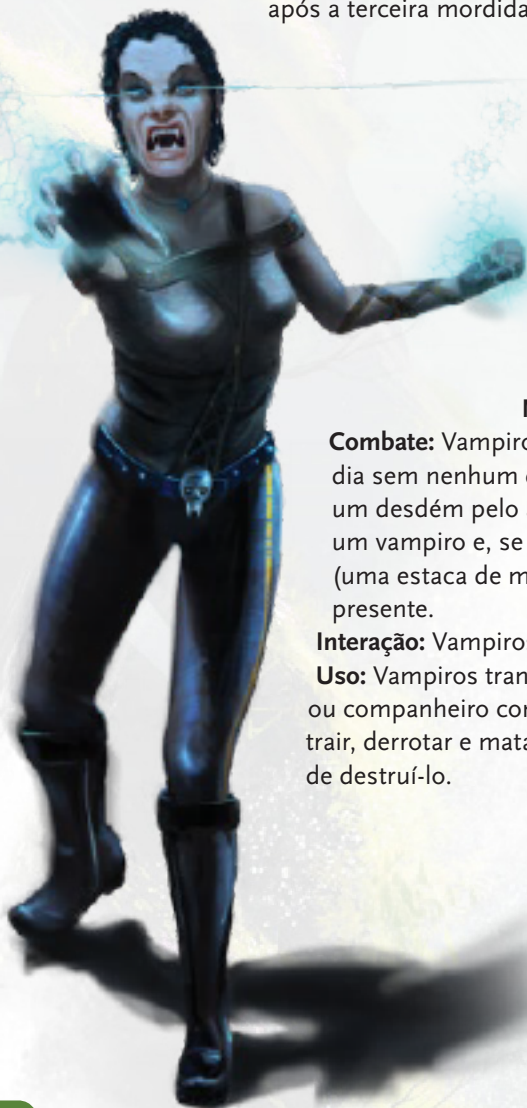
Movimento: Curto

Modificações: Escalar e furtividade como nível 4.

Combate: Vampiros transitórios podem manter uma existência humana durante o dia sem nenhum dos poderes ou fraquezas de um vampiro. No entanto, eles têm um desdém pelo alho e pelo sol. À noite, eles assumem todas as características de um vampiro e, se confrontados por qualquer das fraquezas vampíricas tradicionais (uma estaca de madeira, uma cruz, etc.), eles fogem a menos que seu mestre esteja presente.

Interação: Vampiros transitórios são totalmente devotados ao seu mestre.

Uso: Vampiros transitórios estão na interseção de inimigo e vítima. Um ente querido ou companheiro confiável que se transformou em um vampiro transitório tentará trair, derrotar e matar os PJs, mas os personagens estão motivados a salvá-lo ao invés de destruí-lo.



LORDE VAMPIRO

9 (27)

O lorde vampiro é o vampiro mais poderoso do mundo e muitas vezes (mas nem sempre) é o mais antigo desse tipo. Possui muitos vampiros sob seu controle e até aqueles que não criou prestam respeito e reverência.

Motivação: Sede por sangue

Ambiente: Em qualquer lugar, geralmente solitário

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 10 pontos

Armadura: 2

Movimento: Longo

Modificações: Escalar, furtividade e percepção como nível 10; defesa de Velocidade como nível 10 devido ao movimento rápido.

Combate: Lordes vampiros têm todos os poderes e fraquezas de um vampiro regular, além de uma ou duas habilidades únicas. É possível que os métodos tradicionais de matar um vampiro sejam apenas contratempos temporários para o lorde vampiro e a única maneira de destruí-lo para sempre é misteriosa e única, como um ritual antigo, uma arma especial ou algo parecido.

Interação: Como o predador máximo entre os predadores máximos, o lorde vampiro é extremamente arrogante. Interagir com ele em qualquer nível além da súplica provavelmente provocará raiva.

Uso: O lorde vampiro é um vilão para o final de uma campanha —um desafio mortal para até mesmo os personagens mais poderosos.

Pilhagem: O lorde vampiro tem pelo menos um artefato e muito provavelmente 1d6 + 1 cyfras, bem como a riqueza de reis.

Alguns lordes vampiros também são versados em feitiços e magias.



WENDIGO

5 (15)

Comer carne humana é um tabu. Os infratores enfrentam uma maldição terrível, que tira-os de sua humanidade e os transforma em monstros aterrorizantes, cheios de um desejo anormal de comer seus parentes anteriores. Conduzidos para o interior dos países, eles hibernam até o inverno começar a aparecer. Com as primeiras neves vêm os wendigos e eles investem nas horas mais sombrias em busca de pessoas para arrebatá-las e devorá-las.

A maldição que transforma uma pessoa em um wendigo destrói grande parte de sua humanidade, deixando para trás um corpo esquelético, ossos pressionando contra a pele esticada e os olhos afundados em visões escuras girando para frente e para trás por quaisquer sinais de vida. Com dedos enrugados que terminam em garras longas e bocas cheias de dentes negros e afiados, os wendigos têm tudo o que precisam para desmontar suas vítimas e preencher suas mandíbulas gulosas com carne crua.

Motivação: Fome por carne

Ambiente: Caçadores solitários, wendigos vagam como fantasmas através das planícies nevadas.

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Todas as tarefas relacionadas à intimidação e percepção como nível 7; defesa de Intelecto como nível 6 quando com fome.

Combate: Um odor de decadência e morte trai a abordagem de um wendigo. No começo, o fedor não é mais do que uma presença fétida, mas à medida que o wendigo se aproxima, o cheiro se torna avassalador. Qualquer adversário a uma distância curta de um wendigo deve fazer uma rolagem de defesa de Potência ou tornar-se enjoado. A dificuldade das tarefas de uma vítima afetada é aumentada em um passo. A vítima pode usar uma ação para rolar novamente e sair dos efeitos do fedor com um sucesso.

Um wendigo ataca os inimigos com seus dentes ou garras. Um inimigo que sofra danos deve fazer uma rolagem de defesa de Potência ou sofrer conforme o wendigo arranca um pedaço de carne. A ferida sangrando inflige 1 ponto de dano ambiental a cada rodada até o alvo usar uma ação para estancar a ferida.

Interação: Um wendigo movido por uma fome anormal não pensa em mais nada. Depois que a criatura se alimenta, torna-se lúcida por um tempo — geralmente não mais do que algumas horas — antes que as dores da fome voltem. Durante seu período lúcido, pode se arrepender do que se tornou, procurar aqueles que deixou para trás ou ter alguma outra ação motivada semelhante.

Uso: Moradores locais fazem uma oferta regular de carne a um wendigo para proteger suas pessoas. Eles preferem usar pessoas de fora como ofertas e os PJs parecem ser ideais para manter a criatura longe.

Intromissão do Mestre:

Um uivo de wendigo faz com que animais próximos entrem em pânico e fujam, possivelmente pisoteando um personagem em seu caminho, jogando-o de sua sela ou de outra forma frustrando-o.



XENOPARASITA

6 (18)

Esta criatura alienígena existe apenas para comer e se reproduzir. Ao fazê-lo, também destrói toda forma de vida que encontra. Os xenoparasitas não são tecnológicos, mas provavelmente foram projetados por uma espécie com superciência biológica avançada. Os xenoparasitas não viajam entre os sistemas estelares por conta própria; eles estavam presumivelmente espalhados por uma área do espaço por seus criadores para servir como uma arma biológica de amplo espectro. O que aconteceu com a espécie criadora original é desconhecido, mas dada a fecundidade e ferocidade do xenoparasita, é provável que tenham sido consumidos por sua própria criação.

Os xenoparasitas usam ovipositores para depositar milhares de ovos microscópicos em vítimas. Os ovos implantados, como minúsculos laboratórios biológicos, detectam a biologia particular do novo hospedeiro, adaptam-se de acordo e usam-no para se fertilizarem. Dentro de um ou dois dias, as vítimas que ainda não foram consumidas por xenoparasitas adultos (que são de tamanho humano) dão à luz de forma explosiva a vários juvenis perversos (que são do tamanho de gatos). Estes xenoparasitas juvenis têm uma vantagem em lidar com as espécies da criatura em particular de onde nasceram.

Motivação: Comer e se reproduzir

Ambiente: Caça sozinho ou em pequenos grupos

Vitalidade: 28

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto; longo ao voar

Modificações: Todas as ações de furtividade como nível 8.

Combate: Um xenoparasita morde com suas mandíbulas e pica uma vítima com seu ovipositor como uma única ação. A mordida causa 6 pontos de dano e o ovipositor inflige 3 pontos de dano e injeta milhares de ovos microscópicos se a vítima falhar em um teste de defesa de Potência.

Uma vez a cada rodada, um adulto pode voar pelo menos a uma distância curta para criar uma velocidade assustadora e, em seguida, fazer um ataque aéreo com suas mandíbulas, causando 12 pontos de dano. A dificuldade de se defender contra esse ataque é aumentada em um passo.

Um hospedeiro de ovos requer a atenção de alguém com perícia em medicina (e uma rolagem bem sucedida de dificuldade 7) para esterilizar todos os ovos no sangue da vítima antes de chocarem vinte horas ou mais depois de serem depositados, o que mata o hospedeiro e libera 1d6 xenoparasitas juvenis. Os juvenis são criaturas de nível 2, mas atacam as espécies do hospedeiro de onde nasceram como se estivessem no nível 4. Depois de apenas alguns dias de alimentação, elas crescem até o tamanho adulto completo.

Os xenoparasitas podem sobreviver ao esmagamento das pressões gigantes do oceano e de gás, bem como no vácuo do espaço. Eles podem incrustar espaçonaves abandonadas e luas desoladas por milênios em hibernação prolongada, apenas para se tornarem ativos novamente quando as vibrações os alertarem sobre possíveis novas fontes de alimento.

Interação: Essas criaturas foram feitas para consumir, não para negociar.

Uso: Os xenoparasitas são alienígenas difíceis. Uma colônia deles seria um desafio mesmo para os PJs normalmente acostumados a uma forte oposição. Um único xenoparasita introduzido em uma área habitada poderia transformar todo o lugar em uma colmeia infestada dentro de uma semana.

Os xenoparasitas adultos constroem ninhos alastrados, como de vespas, nas áreas que infestam, usando o ninho como base para espalhar sua influência lentamente. Estações espaciais inteiras, luas e planetas já foram cobertos por enrolados ninhos brancos que se arrastam com morte.

Intromissão do Mestre:
Um PNJ grita, explode e nascem 1d6 xenoparasitas juvenis.



ZHEV

5 (15)

Os Zhev são entidades que muitas vezes servem como forças de manutenção da paz em cidades tecnologicamente avançadas. Eles são cilindros de 2 metros (6 pés) de altura e 1 metro (3 pés) de diâmetro, e normalmente pairam a 1 metro (3 pés) do chão.

Os Zhev têm três olhos triangulares que parecem ser orgânicos. Os olhos geralmente ficam juntos em uma formação triangular maior, movendo-se dentro do cilindro, espiando através de uma fenda perto do topo que vê por todos os lados. Os olhos também podem se separar, cada um olhando em uma direção diferente, mas eles raramente fazem isso. Embora os Zhev sejam essencialmente autômatos, eles têm componentes internos orgânicos e partes mecânicas.

A patrulha Zhev costuma ser em duplas, mas às vezes sozinha, evitando infrações da lei e agindo para manter a ordem, manter a paz e proteger a vida de inocentes. Quando forçados a escolher entre opções, eles sempre fazem a escolha que salva a maioria das pessoas de maiores ferimentos. Proteger inocentes tem prioridade sobre o cumprimento de leis. Algumas pessoas supõem que foram fabricadas para seu papel como uma força de manutenção da paz, mas suas origens não são claras.

Motivação: Manter a ordem

Ambiente: Em qualquer lugar que o Zhev foi colocado para manter a paz

Vitalidade: 20

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 4

Movimento: Longo

Modificações: Ataca como nível 6; percepção e conhecimento da legislação local como nível 7.

Combate: Os Zhev geralmente começam uma luta disparando bombas de gás atordoante a uma distância longa que explodem e impedem ações de criaturas dentro do alcance imediato da explosão. Os alvos afetados não podem realizar ações por 1d6 rodadas, a menos que façam um teste de defesa de Potência para resistir ao gás. O Zhev também projeta redes dentro do alcance curto que imobilizam um alvo atingido a menos que ele possa cortá-la ou se soltar (uma ação de Potência ou Velocidade). Se o gás e as redes falharem, eles atacam com seus braços metálicos que têm 3 metros (10 pés) de comprimento e se articulam como tentáculos. O Zhev tem três desses braços e pode atacar três inimigos diferentes como uma única ação, se todos estiverem ao alcance.

Ao contrário de muitos autômatos, os Zhevs recuam se confrontados com um inimigo mais poderoso (a menos que tenham sido ordenados a permanecer e lutar). Eles geralmente tentam obter reforços e depois voltam para atacar o inimigo.

Interação: Os Zhev obedecem às ordens dadas a eles pelos superiores humanos, se

houver. Mais importante, eles seguem a lei regulamentada na área e podem usar uma interpretação especial de uma lei para substituir um comando, especialmente se alguém lhes oferecer tal interpretação. Caso contrário, eles são implacáveis e impiedosos, embora sejam ordenados a capturar criminosos em vez de usar força violenta ou letal, se possível.

Uso: Os Zhev são aplicadores e protetores da lei perigosos e capazes. Onde eles são implantados, eles são bem respeitados, mas nem sempre são bem-vindos. PJs que correm deles provavelmente fizeram algo muito errado.

Pilhagem: O corpo de um Zhev pode ser vasculhado por 1d6 + 1 cyfras e, talvez, um artefato.

Intromissão do Mestre:

O Zhev agarra um personagem com seus braços metálicos e o segura rapidamente, imobilizando-o.



ZUMBI

3 (9)

Humanos transformados em serial killers agressivos, difíceis de matar e sem memória de sua existência anterior, são chamados de zumbis. Dependendo da origem de um zumbi, o motivo de sua transformação varia. Um zumbi pode surgir de uma maldição de mortos-vivos, uma possessão psíquica, uma sobreposição neural de uma IA, uma infecção viral, uma overdose de drogas ou outra coisa. Independentemente de como a transformação aconteceu, o resultado é o mesmo: uma criatura cuja humanidade foi queimada e substituída por uma fome insaciável.

Os zumbis não são inteligentes, mas muitas vezes juntos, eles exibem um comportamento emergente, assim como as formigas podem coordenar atividades em uma colônia. Assim, zumbis sozinhos ou em pequenos grupos não são uma ameaça avassaladora para quem tem um taco de beisebol ou pode fugir. Mas nunca é aconselhável rir de uma horda de zumbis.

Motivação: Fome (por carne, líquido cerebrospinal, certos hormônios humanos e assim por diante)

Ambiente: Quase em qualquer lugar, em grupos de cinco a sete, ou em hordas de dezenas a centenas

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 3 pontos

Movimento: Imediato

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 2.

Combate: Zumbis nunca se afastam de um conflito. Eles lutam, não importando as chances, geralmente atacam mordendo, mas às vezes rasgam com as mãos formadas em garras pela erosão da pele sobre os ossos dos dedos.

Quando zumbis atacam em grupos de cinco a sete indivíduos, eles podem fazer um único ataque contra um alvo como uma criatura de nível 5, causando 5 pontos de dano.

Zumbis são difíceis de destruir. Se um ataque iria reduzir a vitalidade de um zumbi a 0, ele só o fará se o número rolado no ataque for um número par; caso contrário, o zumbi é reduzido a 1 ponto de vitalidade. Isso pode resultar em um zumbi desmembrado, terrivelmente danificado e que ainda está se movendo. Zumbis podem ver no escuro no alcance curto.

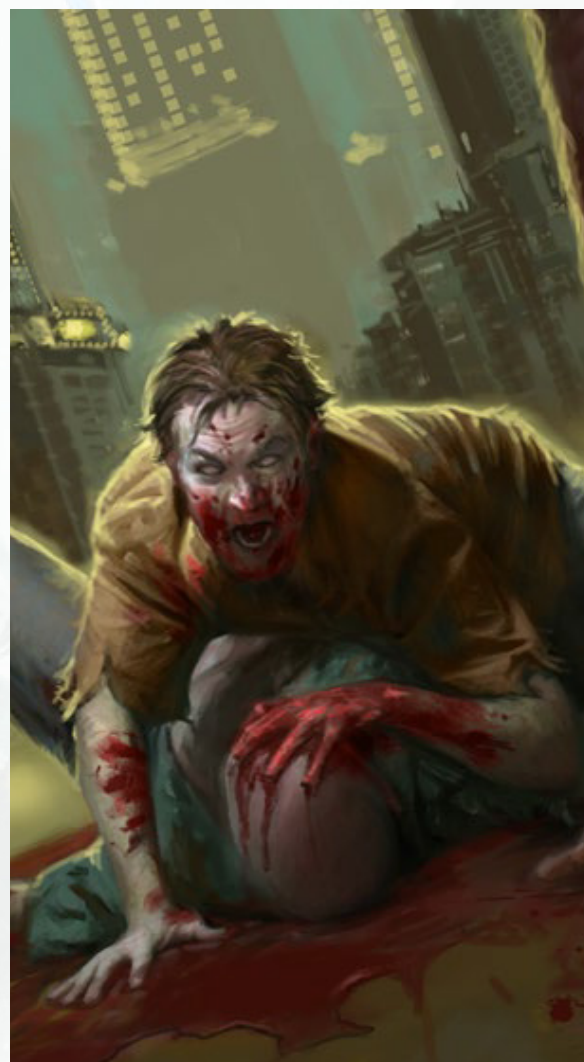
Zumbis “frescos” são vulneráveis à eletricidade. A primeira vez que um zumbi recebe 5 ou mais pontos de dano de um ataque elétrico, ele fica mole e imóvel. Supondo que nada interfira no processo, o zumbi volta minutos ou horas depois sem esta vulnerabilidade.

Alguns zumbis são infecciosos. Suas mordidas espalham uma doença de nível 8 que move a vítima para baixo um passo no marcador de dano a cada dia em que falhe em um teste de defesa de Potência. Vítimas mortas pela doença depois se animam como zumbis.

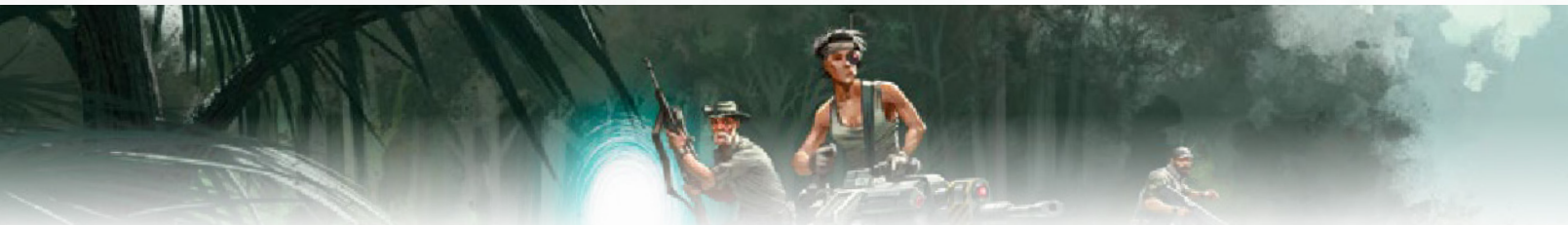
Interação: Zumbis murmuram quando veem algo que parece saboroso. Eles não raciocinam, não podem falar e nunca param de perseguir algo que identificaram como uma refeição em potencial, a menos que algo mais comestível se aproxime.

Uso: Os personagens são convidados a limpar um espaço que antigamente servia como um antigo depósito militar. O aparecimento de zumbis selados na área surge como uma surpresa desagradável.

Intromissão do Mestre:
Quando o personagem não mata um zumbi rolando um número ímpar em um ataque que de outra forma teria sido bem sucedido, além do efeito normal, o braço do zumbi se solta e anima-se como um zumbi separado de nível 2.



PNJs



Os PNJs deste capítulo são exemplos genéricos de tipos de personagens que podem ser usados em muitos gêneros. Os Mestres descobrirão que, com alguns ajustes, um guarda pode ser um policial moderno, um guarda de caravana de fantasia ou um soldado drone de ficção científica.

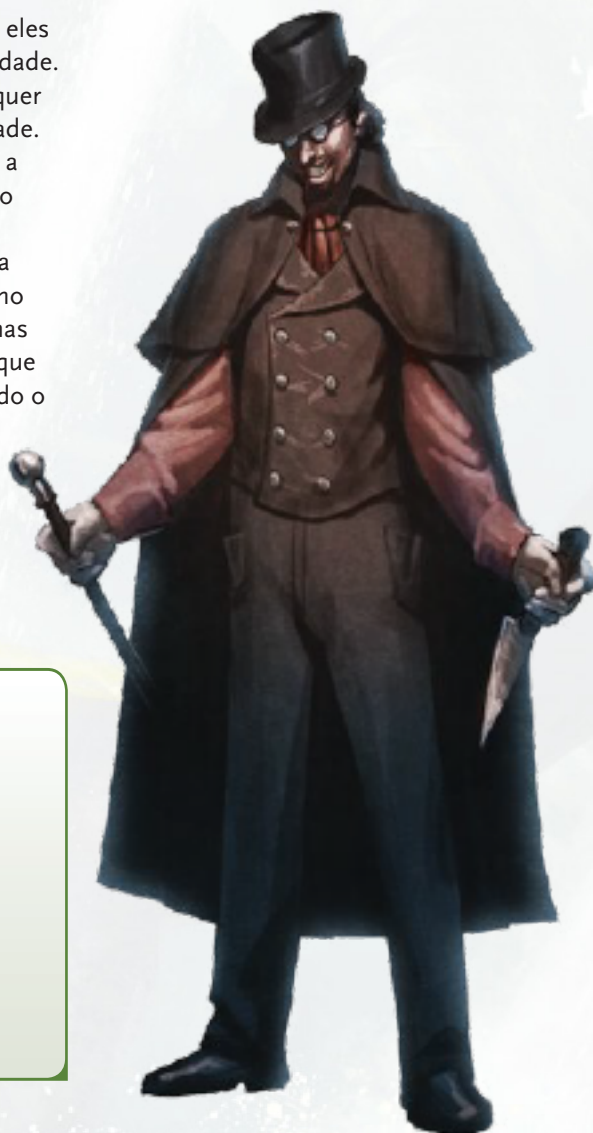
Lembre-se de que os PNJs não têm reservas de estatísticas. Em vez disso, eles têm uma característica chamada vitalidade. Quando um PNJ recebe dano de qualquer tipo, o valor é subtraído de sua vitalidade. A menos que descrito de outra forma, a vitalidade de um PNJ é sempre igual ao seu número alvo. Alguns PNJs podem ter reações especiais ou defesas contra ataques que normalmente causam dano de Velocidade ou dano de Intelecto, mas a menos que a descrição do PNJ explique especificamente isso, suponha que todo o dano seja subtraído da vitalidade do PNJ.

ARMAS APROPRIADAS

PNJs usam armas apropriadas para sua circunstância, as quais podem ser espadas e bestas, facas e escopetas, armas psíquicas maléficas, disparadores e granadas, e por aí vai.

PNJs POR NÍVEL

Guarda	2
Chefe do crime	3
Detetive	3
Bandido	3
Ocultista	5
Agente secreto	5
Assassino	6
Mago poderoso	8



AGENTE SECRETO

5 (15)

Agentes secretos são profissionais treinados que colocam sua missão diante de seu próprio bem-estar, independentemente de qual agência, corporação, guilda ou reino que os empregue. Um agente opera sob uma falsa fachada, talvez como um enviado, inspetor, técnico, ator, turista ou idiota desajeitado.

Motivação: Cumprir as metas de seu empregador enquanto mantém o disfarce

Ambiente: Quase

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas relacionadas a disfarce e enganar como nível 6.

Combate: Um agente secreto sempre tem uma arma secreta inesperada que ele pode usar para fazer um ataque surpresa, como um anel ou uma luva com uma agulha escondida envenenada (causando 5 pontos de dano de Velocidade que ignoram Armadura), um dente falso com gás venenoso para soprar no rosto da vítima (induzindo sono por dez minutos) ou um anel com uma arma em miniatura.

Interação: Agentes secretos são confiantes, magistras e sempre dão a impressão de estarem um passo na frente dos outros, mesmo quando pegos de surpresa.

Uso: Como aliado, um agente secreto pode guiar os PJs para a próxima missão, preencher lacunas no conhecimento deles e avisá-los dos perigos. Se os personagens encontrarem um agente hostil, o PNJ provavelmente se apresentará como seu amigo.

Pilhagem: Os agentes geralmente possuem moeda equivalente a um item caro, um par de cyfras, ferramentas para espionar e manter seu disfarce e, possivelmente, um artefato.

Intromissão do Mestre:

O agente secreto puxa uma cyfra que, pelo resto do dia, modifica todas as tarefas em dois passos em benefício dele.



ASSASSINO

6 (18)

Um assassino mata com veneno, com balas de alta velocidade à distância ou arranjando um acidente infeliz. Assassinos aceitam contratos de governos, corporações, chefes do crime e antigos cônjuges ou parceiros da vítima, embora alguns assassinos se encontrem rastreando criminosos em áreas selvagens para resgatar recompensas de “vivo ou morto”.

Motivação: Assassinato (geralmente por contrato)

Vitalidade: 18

Dano Infligido: 6 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas de furtividade e enganação como nível 8; ao atacar escondido, ataques corpo a corpo e à distância como nível 7.

Combate: Uma variedade de pequenas armas está escondida sobre o corpo de um assassino. Ele também pode revestir suas armas ou munição com um veneno de nível 6 que move as vítimas que falharem no teste de defesa de Potência em um passo abaixo no marcador de dano.

Interação: Alguns assassinos têm uma espécie de integridade sobre seu trabalho e não podem ser dissuadidos de concluir seus contratos com subornos.

Uso: Um assassino é muito temido por qualquer um com inimigos poderosos e ricos.

Pilhagem: Além de suas armas e venenos, a maioria dos assassinos tem moeda equivalente a um item muito caro e talvez uma ou duas cyfras.

Intromissão do Mestre:

O personagem perde seu próximo turno ficando atordoado, conforme ele reconhece o assassino como sendo o mesmo assassino que matou alguém importante para ele em seu passado.



BANDIDO

3 (9)

Os bandidos são geralmente indivíduos ásperos, grosseiros e duros que atacam aqueles que seguem as regras. Um bandido pode ser um traficante de rua, um bandido que caça viajantes solitários na natureza, um selvagem guerreiro habilidoso com armas à distância ou um cyberbully entre os pacifistas. A maioria dos criminosos trabalha para si, mas eles podem empregar gangues de guardas para ajudá-los a conduzir seus negócios.

Motivação: Pegar o que eles querem

Vitalidade: 9

Dano Infligido: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Combate: Bandidos preferem emboscadas, fazendo ataques à distância se possível. Às vezes eles estragam a emboscada para dar um ultimato antes de atacar: dê-nos seus objetos de valor ou você vai se arrepender.

Interação: Os bandidos estão interessados em dinheiro e poder, o que significa que quase sempre aceitam subornos. Se confrontados com uma ameaça real, bandidos geralmente se retiram.

Uso: Os bandidos estão em toda parte, às vezes acompanhados por guardas igualmente mal-intencionados, mas não tão poderosos.

Pilhagem: Um bandido tem moeda equivalente a um item barato, além de armas, escudos e armaduras leves. Um bandido em um grupo pode ter uma cyfra.

Intromissão do

Mestre: *Outro bandido, escondido até o momento certo, aparece e dispara com uma arma de alcance longo antes de entrar na briga.*

CHEFE DO CRIME

3 (9)

Um chefe do crime geralmente não é fisicamente poderoso, mas exerce poder através de mentiras, suborno e controle. Raramente encontrado sozinho, um chefe do crime depende de guardas, bandidos e outras medidas para fornecer segurança física. Um chefe do crime pode ser um nobre mesquinho, um rei da máfia ou o capitão de um navio pirata que navega nos mares ou viaja pelas rotas espaciais.

Motivação: Dinheiro e poder

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Enganação, persuasão, intimidação e tarefas relacionadas à interação amigável como nível 7.

Combate: Guardas, bandidos e outros seguidores causam 1 ponto de dano adicional quando o chefe do crime pode vê-los e emitir comandos. Se possível, os chefes do crime lutam enquanto em montarias ou em um veículo, direcionando seus seguidores, da retaguarda de qualquer conflito, concentrando-se primeiro na emissão de ordens.

Interação: Chefes de crime estão comprometidos com seus planos, sejam eles quais forem. A maioria dos chefes depende de um tenente ou de um criminoso de confiança para interagir com as pessoas em seu lugar.

Uso: Um chefe do crime e seus seguidores executam um assalto em um local protegido e fazem reféns quando as coisas dão errado. Alguém deve entrar e conversar com o chefe do crime para neutralizar a situação.

Pilhagem: Um chefe do crime tem moeda equivalente a um item muito caro, além de armas, armadura média e equipamentos diversos.

Intromissão do

Mestre: *O chefe do crime bloqueia todos os ataques recebidos em uma determinada rodada de combate usando um truque inteligente ou uma cyfra.*

DETETIVE

3 (9)

Os detetives geralmente são veteranos de sua organização (como a polícia, o vigilante da cidade, o marechal, o comandante espacial e assim por diante) com ampla experiência. Alguns detetives são detetives freelancers, cuja incrível capacidade de ver a verdade vem do treinamento pessoal, combinado com um talento subjacente para perceber as pistas que os outros não percebem.

Motivação: Resolver o crime

Vitalidade: 12

Dano Infligido: 4 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas relacionadas à percepção, intuição, iniciativa e detecção de falsidades como nível 6.

Combate: Os detetives preferem enganar seus inimigos em vez de se envolver em uma luta direta. Mesmo assim, a maioria dos conflitos ocorre em um lugar e na hora da escolha do detetive, de preferência na presença de seus aliados. Um detetive pode deduzir as fraquezas de seus inimigos (se houver) e explorá-las em combate.

Interação: Alguns detetives são sabe-tudo insuportáveis. Outros aprenderam que a humildade também é uma ferramenta útil para obter respostas das pessoas.

Uso: Para os PJs, detectives podem ser obstáculos (um detetive está em seu rastro), aliados (um detetive os ajuda a montar pistas) ou ambos, mas os detetives raramente são um meio para os personagens entregarem a responsabilidade de realizar uma tarefa difícil.

Pilhagem: Além de suas armas, a maioria dos detetives tem moeda equivalente a um item muito caro e uma cyfra.

Intromissão do Mestre: O detetive intui o próximo ataque do personagem e se move perfeitamente para que um aliado do personagem receba o ataque.

Quando atacados, os guardas sempre pedem a ajuda de outros guardas, se possível.

Intromissão do Mestre: 1d6 cidadãos locais intervêm em nome do guarda, chamando por mais guardas ou mesmo lutando contra os inimigos do guarda.

GUARDA

2 (6)

Os guardas mantêm a paz, mas geralmente não mostram muita iniciativa. No final, eles agem como são ordenados por seus superiores, independentemente do que diz a lei. Um guarda pode ser um soldado estelar vestido com uma armadura intimidante, um guarda de segurança do shopping, um policial ou um valentão da máfia.

Motivação: Manter a paz; seguir ordens

Ambiente: Em qualquer lugar que o Zhev foi colocado para manter a paz

Vitalidade: 8

Dano Infligido: 3 pontos

Armadura: 1 ou 2

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 3.

Combate: Guardas não costumam ser astutos, mas eles entendem a força dos números.

Se dois ou mais guardas atacarem o mesmo alvo com pelo menos um ataque corpo-a-corpo na mesma rodada, a dificuldade da defesa de Velocidade do alvo contra esses ataques é aumentada em um passo.

Interação: Interagir com um guarda normalmente envolve um problema: o PJ quer fazer algo que o guarda foi instruído a evitar? Se assim for, o PJ pode ter dificuldades.

Uso: Para os PJs, os guardas podem ser aliados, obstáculos ou ambos. Guardas que servem ao bem público têm seus próprios deveres e não estão interessados em fazer o trabalho dos personagens por eles.

Pilhagem: Um guarda possui moeda equivalente a um item barato, além de armas, armaduras e equipamentos básicos.

MAGO PODEROSO

8 (24)

Alguns magos aprendem muitas magias e acumulam muito conhecimento que os tornam incrivelmente poderosos. Alguns trabalham para um propósito maior, enquanto outros estão preocupados apenas com eles mesmos.

Motivação: Buscar fontes poderosas de magia (para coletar ou manter protegidas)

Vitalidade: 40

Dano Infligido: 8 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Todas as tarefas relacionadas ao conhecimento da sabedoria arcana como nível 9.

Combate: Quando um mago faz um ataque de alcance longo com seu cajado ou ataca alguém com ele, a energia arcana danifica o alvo e, se desejado, todas as criaturas que o mago seleciona dentro do alcance curto do alvo. Alvos dentro do alcance imediato do mago quando recebem dano são lançados fora do alcance imediato.

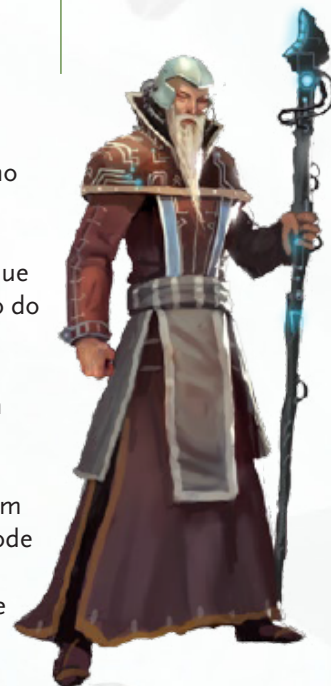
Um mago poderoso conhece muitos feitiços, incluindo feitiços que concedem +5 a Armadura por uma hora, magias de teletransporte, magias de rastreamento e assim por diante. Um mago também carrega várias cyfras úteis em combate.

Interação: Deve-se ter cuidado ao negociar com magos porque eles são sutis e rápidos em se irritar. Mesmo quando as negociações são bem-sucedidas, as sugestões de um mago geralmente são enigmáticas e abertas à interpretação. Um mago poderoso pode ser convencido a ensinar um personagem a conjurar uma magia.

Uso: Um mago está montando uma equipe para desafiar um grande inimigo e os PJs se encaixam no perfil.

Pilhagem: Um mago poderoso tem 1d6 cyfras.

Intromissão do Mestre:
O mago conjura duas magias como uma única ação em vez de apenas uma.



OCULTISTA

5 (15)

Pesquisadores paranormais, cultistas, praticantes secretos da magia branca e membros do coven podem ser ocultistas. Graças ao seu estudo da metafísica, os ocultistas aprendem vários truques mágicos, incluindo a capacidade de invocar ou banir os mortos.

Vitalidade: 15

Dano Infligido: 5 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Conhecimento de tópicos ocultos e rituais como nível 8; habilidade de detectar mentiras e truques como nível 2.

Combate: Um ocultista tem um amuleto ou dispositivo para invocar um espírito ou demônio de nível 5 que fará sua vontade por dez minutos. Alguns também têm (ou ao invés disso) uma magia, item ou dispositivo que causa 5 pontos de dano em criaturas normais dentro do alcance longo e 10 pontos de dano em um demônio ou espírito (ou, ao invés do dano extra, o efeito confina o demônio ou espírito de alguma forma).

Interação: Os ocultistas estão profundamente preocupados com assuntos espirituais ou demoníacos e veem essas influências em todas as coisas, sejam elas existentes ou não. Isso os torna passíveis de persuasão e engano, se expressos na linguagem da influência espiritual.

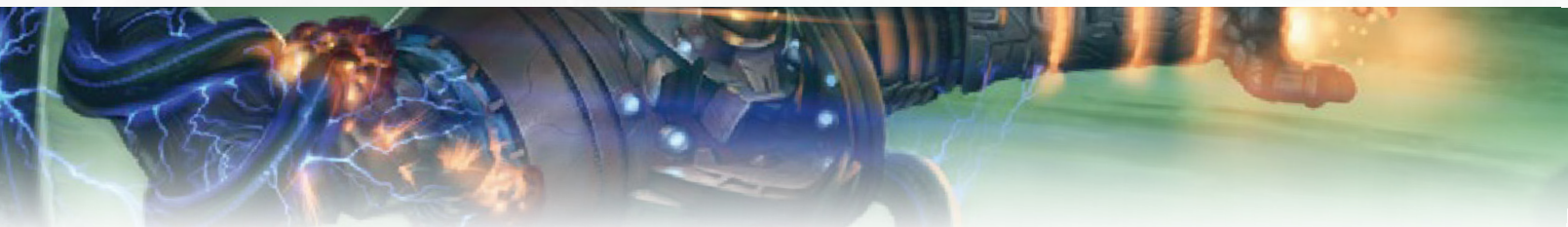
Uso: Para encontrar uma resposta necessária, o espírito de uma pessoa morta deve ser questionado. Alternativamente, uma presença assombrada deve ser excomungada. De qualquer forma, a tarefa requer um ocultista.

Pilhagem: Além de suas roupas e armas mundanas, os ocultistas têm moeda equivalente a um item barato, uma cyfra e possivelmente um artefato relacionado ao seu poder sobre espíritos ou demônios.

Intromissão do Mestre:
Uma mão óssea irrompe do chão aos pés do personagem. Em um teste de defesa de Velocidade falho, ele é mantido no lugar até que ele consiga sucesso em uma tarefa baseada em Potência para escapar. Cada rodada que o PJ não consegue escapar, a mão o pressiona causando 3 pontos de dano.



CYFRAS



As cyfras não precisam ser usadas para abrir espaço para novas. É perfeitamente aceitável que os PJs coloquem uma cyfra extra em outro lugar para uso posterior. Claro, isso não significa que a cyfra ainda estará lá quando eles retornarem.

Cyfras são habilidades de uso único que os personagens ganham ao longo do jogo. Na maioria dos jogos, estas vêm na forma de itens, como poções mágicas ou pedaços de tecnologia alienígena. Em outros, elas são mais esotéricas, como inspirações ou uma benção divina. As cyfras são projetados para descoberta e uso frequentes. Os PJs podem ter apenas um pequeno número de cyfras em um determinado momento e, como eles estão sempre achando mais, eles são encorajados a usá-las em um ritmo constante.

Em teoria, as cyfras descobertas pelos PJs são determinadas aleatoriamente. No entanto, o Mestre pode colocá-las intencionalmente também. Elas têm poderes legais que podem curar, fazer ataques ou produzir efeitos, como anulação da gravidade ou deixar algo invisível. As cyfras são itens de uso único e são sempre consumidas quando usadas.

As cyfras são encontradas com tanta regularidade que os PJs podem usá-las livremente. Sempre haverá mais e elas terão diferentes benefícios. Isso significa que, em jogo, as cyfras são menos

PORQUE CYFRAS?

As cyfras são (não surpreendentemente, com base no nome) o coração do Cypher System. Isso ocorre porque os personagens neste jogo têm habilidades que raramente ou nunca mudam e sempre podem ser contadas — como em todos os jogos — e possuem habilidades que estão sempre em mudança e injetam uma grande variabilidade no jogo. Elas são a principal razão pela qual nenhuma sessão de jogos do Cypher System deve ser maçante ou parecer como uma última sessão. Esta semana, seu personagem pode resolver o problema ao caminhar pelas paredes, mas a última vez foi porque você poderia criar uma explosão que nivelava um bloco da cidade.

O Cypher System, então, é um jogo onde as habilidades do PJ são fluidas, com o Mestre e os jogadores, ambos tendo um papel em sua escolha, sua atribuição e seu uso. Embora muitas coisas separem o sistema de jogo dos outros, esse aspecto torna isso único, porque as cyfras reconhecem a importância e o valor de duas coisas:

1. “Tesouro” como habilidades de personagem torna o jogo divertido e excitante. Nos primeiros dias do jogo de interpretação, de fato, o tesouro (geralmente na forma de itens mágicos encontrados em masmorras) era realmente a única personalização de personagens

que existia. Isso significa que a empolgação para sair e ter aventuras é que você pode descobrir novas coisas legais que o ajudam quando você vai nas próximas aventuras. Isso é verdade em muitos RPGs, mas, no Cypher System, ele é construído diretamente no núcleo do jogo.

2. Deixar o Mestre ter uma mão na determinação das habilidades do PJ faz o jogo se mover mais suavemente. Alguns Mestres preferem gerar cyfras aleatoriamente, mas alguns não. Por exemplo, dar aos PJs uma cyfra que lhes permitirá teleportar para longe pode ser uma semente secreta na aventura colocada por um Mestre pensando no futuro. Porque o Mestre tem uma ideia de onde a história está indo, ele pode usar cyfras para ajudar a orientar o caminho. Alternativamente, se o Mestre estiver aberto a isso, ele pode fornecer cyfras que permitem que os personagens assumam um papel mais pró-ativo (como o teletransporte para qualquer lugar que desejem). Talvez o mais importante, ele pode fazer essas coisas sem se preocupar com as ramificações a longo prazo do poder. Um dispositivo que permite que você se teleporte várias vezes pode realmente bagunçar o jogo no longo prazo. Mas uma vez? Isso é divertido.

como equipamentos ou tesouros e mais como habilidades de personagem que os jogadores não escolhem. Isso leva a momentos de diversão onde um jogador pode dizer: “Bem, eu tenho um X que pode ajudar nesta situação”, e o X sempre é diferente. X pode ser um dispositivo explosivo, um teletransporte de alcance curto ou um campo de força. Pode ser um imã poderoso ou uma injeção que irá curar uma doença. Pode ser qualquer coisa. Cyfras mantém o jogo fresco e interessante. Ao longo do tempo, os personagens podem aprender a carregar com segurança cada vez mais cyfras, de modo que os dispositivos realmente parecem mais com habilidades e menos como equipamentos.

LIMITE DE CYFRAS

Todos os personagens têm um número máximo de cyfras que podem ter em sua posse em qualquer momento. Se um personagem tentar possuir mais, cyfras aleatórias desaparecem instantaneamente até que ele tenha cyfras iguais ao máximo. Essas cyfras não são recuperáveis.

ENCONTRANDO E IDENTIFICANDO CYFRAS

Cyfras são frequentemente encontradas em grupos de um a seis (o Mestre pode rolar 1d6 para determinar o número), geralmente porque os PJs estão procurando por elas. Elas podem estar entre as posses de um inimigo caído, escondidas em uma sala secreta ou dispersas em meio aos destroços de uma nave estelar. O Mestre pode preparar uma lista antes do jogo do que as procuras bem-sucedidas acham. Às

vezes, esta lista é aleatória e às vezes há alguma lógica por trás disso. Por exemplo, os PJs podem encontrar quatro poções mágicas diferentes no mesmo local do laboratório de um bruxo.

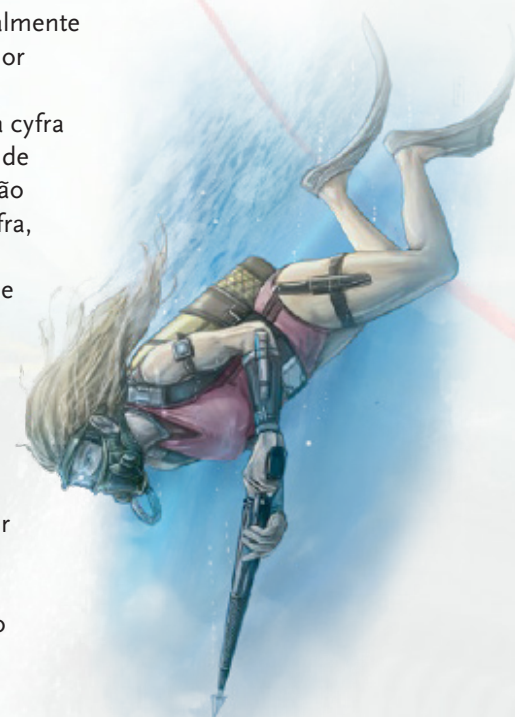
Se os personagens procurarem por cyfras, o Mestre define a dificuldade da tarefa. Geralmente é 3 ou 4, e a vasculhação pode levar de quinze minutos a uma hora.

Vasculhar não é a única maneira de obter cyfras. Elas também podem ser dadas como presentes, negociadas com comerciantes ou às vezes compradas em uma loja.

Uma vez que os PJs encontram uma cyfra, identificá-la é uma tarefa separada, baseada em Intelecto e modificada pelo conhecimento do tópico em questão. Em um cenário de fantasia, esse conhecimento provavelmente seria mágico, mas em um cenário de ficção científica, pode ser tecnologia. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas geralmente é 1 ou 2. Assim, mesmo a menor quantidade de conhecimento significa que a identificação da cyfra é automática. O processo leva de um a dez minutos. Se os PJs não conseguem identificar uma cyfra, eles podem trazê-la para um especialista para identificação e talvez trocar, se desejarem.

Um personagem pode tentar usar uma cyfra que não tenha sido identificada; esta é geralmente uma tarefa de Intelecto usando o nível da cyfra. A falha pode significar que o PJ não pode descobrir como usar a cyfra ou que ele a usa incorretamente (critério do

Cyfras são pretendidas para serem usadas regularmente e muitas vezes. Se os PJs estão acumulando ou guardando suas cyfras, sinta-se livre para dar-lhes uma razão para puxar os dispositivos e colocá-los em jogo.



Mestre). Claro, mesmo que o PJ use a cyfra não identificada corretamente, ele não tem ideia do que será seu efeito.

Cyfras identificadas podem ser usadas automaticamente. Uma vez que uma cyfra é ativada, se ela tiver um efeito contínuo, esse efeito aplica-se apenas ao personagem que ativou a cyfra. Um PJ não pode ativar uma cyfra e depois entregá-la a outro personagem para colher os benefícios.

USANDO CYFRAS

Se um personagem usa uma cyfra, a ação para usá-la é baseada no Intelecto, a menos que seja descrito de outra forma ou a lógica sugira o contrário. Por exemplo, lançar uma detonação pode ser baseado em Velocidade, porque o dispositivo é físico e não é realmente técnico, mas o uso de um emissor de raio é baseado no Intelecto.

Como as cyfras são itens de uso único, as cyfras usadas para fazer ataques nunca podem ser usados com as habilidades *Saraivada* ou *Saraivada em Arco* que alguns personagens possuem. Elas nunca são tratadas como armas de fogo rápido.

FORMAS DAS CYFRAS

Todas as cyfras têm um nível e um efeito. O nível às vezes determina um aspecto do poder da cyfra (quanto dano inflige, por exemplo), mas, de outra forma, apenas determina sua eficácia geral, a maneira como os níveis funcionam com qualquer objeto.

Nenhuma das cyfras neste livro tem uma forma física declarada. As entradas não dizem se algo é uma poção, uma pílula ou um dispositivo que você segura em suas mãos porque isso varia muito de gênero para gênero. Eles são mágicos? Eles são tecnológicos? Isso é para o Mestre. É detalhe, não mecânica. É tão importante ou sem importância quanto a cor dos cabelos do PNJ ou a cor do carro que os bandidos estão dirigindo. Em outras palavras, é o tipo de coisa que é importante em um jogo de RPG, mas, ao mesmo tempo não muda nada (e RPGs tem muitas coisas assim, se você pensar sobre isso).

Existem dois tipos de formas de cyfra, cyfras de manifestação e cyfras sutis. Pode ser mais exato dizer que todas as formas

físicas de cyfras são agrupadas sob a aba de cyfras evidentes e as cyfras que não têm nenhuma forma são chamados de cyfras sutis.

CYFRAS EVIDENTES

Cyfras evidentes têm forma física. Elas podem ser qualquer coisa, mas existem algumas escolhas óbvias baseadas em gênero. O Mestre pode projetar um cenário que use apenas um tipo, como: todas as cyfras neste mundo mágico são poções feitas por fadas. Ou ele pode usar muitos tipos, talvez misturando-os de diferentes gêneros. Algumas sugestões incluem as seguintes:

Fantasia

Amuletos
Cristais
Livros com palavras de poder
Pergaminhos
Placas Rúnicas
Poções
Pós
Tatuagens

Moderno

Aplicativos de smartphone
Drogas (injeções, pílulas, inaladores)
Vírus

Ficção Científica

Cristais
Drogas (injeções, pílulas, inaladores)
Implantes biológicos
Implantes mecânicos
Injeções nanotecnológicas
Programas de computador
Vírus

Horror

Imagens aterrorizantes
Páginas de livros proibidos
Vermes escavadores ou insetos

Super-herói

Cristais
Dispositivos

Saraivada, página 27

Saraivada em Arco, página 28

Não há nada dizendo que você não pode usar cyfras evidentes e cyfras sutis no mesmo jogo. Um jogo de terror poderia começar com os PJs sendo pessoas normais com cyfras sutis, mas, com o passar do tempo, encontram feitiços de uso único em tomos ocultos, poções estranhas e pó ósseo que possui poderes estranhos.

CYFRAS SUTIS

Cyfras sutis são uma maneira de introduzir cyfras em um jogo sem “coisas poderosas” — nenhuma poção, cristais alienígenas ou qualquer coisa dessa natureza. Elas são mais úteis, talvez, em um ambiente moderno ou de horror sem elementos de fantasia óbvios. As cyfras sutis são mais como as habilidades inerentes que os PJs têm, aumentando as Margens, recuperando pontos de Reservas, dando ideias e assim por diante. Sem raio laser ou caminhar pelas paredes com cyfras sutis. Elas não quebram a bolha frágil da credibilidade em gêneros onde os poderes e habilidades chamativos não têm muito sentido.

Cyfras sutis são particularmente agradáveis em um gênero onde os PJs devem ser pessoas normais. As cyfras podem simplesmente ser uma expressão de capacidades inatas em personagens, que nem sempre são confiáveis. E, em muitos aspectos, provavelmente é mais realista do que uma habilidade com a qual você pode contar com certeza, porque na vida real, às vezes você pode saltar sobre uma cerca e, em alguns dias, você simplesmente não pode.

Alguns conceitos para cyfras sutis incluem o seguinte:

Boa Fortuna: De vez em quando, as coisas saem do seu jeito. Você está no lugar certo no momento certo.

Inspirações: Às vezes você se inspira para fazer algo que nunca fez antes e pode não ser capaz de fazer novamente. Chame isso de adrenalina misturada com a motivação certa, ou simplesmente fazer o certo no lugar certo no momento certo. Quem pode realmente definir essas coisas? A vida é engraçada dessa maneira.

Conceitos Alienígenas: Elementos complexos e totalmente inumanos entraram em nosso mundo e abriram o caminho para dentro e para fora das consciências humanas. Quando o fazem, pode causar angústia mental e desorientação. Também pode conceder habilidades e vantagens impossíveis.

Bênçãos: Em um mundo de fantasia, existem nove deuses. Todas as manhãs, todos os residentes inteligentes do mundo rezam a um dos deuses, e alguns

DESCOBRINDO CYFRAS SUTIS

Uma vez que as cyfras sutis não são objetos físicos, os Mestres precisam descobrir quando dar novas aos PJs para substituir aquelas que eles podem ter usado. As cyfras não são itens a serem encontrados. Elas provavelmente não devem estar ligados a ações inteiramente sob o controle dos personagens — em outras palavras, elas não devem vir como resultado de meditação ou qualquer coisa dessa natureza. Em vez disso, o Mestre deve escolher pontos significativos no decorrer da história quando novas cyfras sutis simplesmente podem ser reveladas aos PJs. Em uma visão mais ampla, isso não é diferente de colocar cyfras físicas na posse de uma criatura, em um esconderijo secreto ou em outro lugar para os personagens encontrarem. De qualquer forma, o Mestre está escolhendo bons pontos para “reabastecer” habilidades baseadas em cyfras potencialmente usadas.

dos fiéis ganham uma benção divina. Algumas pessoas acreditam que rezar para diferentes deuses dá diferentes bênçãos.

Música chiclete: Você sabe como algumas músicas pop entram na sua cabeça e simplesmente não saem? Há um poder para essas músicas e as pessoas certas sabem como aproveitá-las. Torne as músicas perturbadoras, ou remanescentes de cânticos malignos, e você tem um conceito perfeito para uma campanha de terror.

Transmissões Misteriosas: O que é esse zumbido? Esse grunhido mecânico? Esses números repetindo uma e outra vez? E por que só algumas pessoas podem ouvi-lo? Alguns que estão cientes dos sons aprenderam a fazer uso deles.

Poderes Sobrenaturais: As energias mentais ou místicas constantemente trocam e mudam, diminuem e fluem. Mas você descobriu como sintonizar sua mente com eles. Não há ações físicas ou parafernália necessárias — apenas uma conexão interna para o extraordinário.



TABELA DE CYFRAS EVIDENTES

Role 1d6: em 1–2 use a coluna 1; em 3–4 use a coluna 2; em 5–6 use a coluna 3

	COLUNA 1	COLUNA 2	COLUNA 3
01–02	À prova de fogo	Detonação (lampejo)	Olho de água
03–04	Abrigo instantâneo	Detonação (massivo)	Panaceia
05–06	Adaptador aquático	Detonação (pressão)	Parede de raios
07–08	Adesão	Detonação (proliferação)	Parede frígida
09–10	Alterador visual	Detonação (singularidade)	Parede infernal
11–12	Amortecedor de som	Detonação (sônica)	Parede retardante de chamas
13–14	Amplificador de conhecimento	Detonação (teia)	Piscar
15–16	Amplificador de inteligência	Dilatação de tempo (defensiva)	Piscar controlado
17–18	Amplificador de arma	Dilatação de tempo (ofensiva)	Portador da maldição
19–20	Amplificador de esforço	Dispositivo de deslocamento visual	Portador da morte
21–22	Amplificador de esforço (combate)	Disrupção	Projetor de campo de força
23–24	Amplificador de força	Disruptor de fase	Projetor de grade de força
25–26	Amplificador de reflexo	Dobra espacial	Projetor de imagem
27–28	Analéptico	Embaralhador mental	Proteção duradoura
29–30	Antiveneno	Emissor de raio	Quentura
31–32	Asas	Emissor de raio (comando)	Raio de transferência de matéria
33–34	Ataque de calor	Emissor de raio (disrupção mental)	Raio nulificador
35–36	Ataque de choque	Emissor de raio (entorpecimento)	Recordar
37–38	Ativador contingente	Emissor de raio (matar amigo)	Redutor de fricção
39–40	Atrator	Emissor de raio (medo)	Reforçar armadura
41–42	Auxílio de meditação	Emissor de raio (paralisia)	Regeneração de tecidos
43–44	Banir	Esconderijo de equipamento	Rejuvenescedor
45–46	Bomba de gás	Escudo magnético	Removedor de condição
47–48	Brilho	Espião	Repetidor
49–50	Broca de ataque magnético	Estabilizador mental	Resistência a efeito
51–52	Buraco sônico	Estimulante	Retaliação
53–54	Caçador/rastreador	Fábrica química	Segredo
55–56	Campo ambiental pessoal	Fabricar escravo	Sensor de movimento
57–58	Campo anulador	Feixe de manipulação	Servo instantâneo
59–60	Campo de força	Fonte de energia ininterrupta	Seta de radiação
61–62	Campo de ponto zero	Impulso de força	Solvente
63–64	Campo de subjugação	Impulso de intelecto	Telepatia
65–66	Captor de idade	Impulso de perícia	Teleportador (interestelar)
67–68	Chocante	Impulso de velocidade	Teleportador (planetário)
69–70	Combinar mente	Indutor de sono	Teleportador (salto)
71–72	Compreensão	Infiltrador	Teleportador (viajante)
73–74	Comunicador psíquico	Inserir truque	Tradutor vocal
75–76	Controlar máquina	Interruptor de memória	Trocador de fase
77–78	Cravar na realidade	Manter em estase	Unicórnio
79–80	Cubo de força	Marcador	Unidade de reparação
81–82	Curativo	Memória perfeita	Unilâmina
83–84	Densidade	Mestre do magnetismo	Veneno (controle mental)
85–86	Desaparecedor	Módulo de disfarce	Veneno (disrupção mental)
87–88	Detector de informação	Módulo de franco-atirador	Veneno (emoção)
89–90	Detonação	Morte do metal	Veneno (explosivo)
91–92	Detonação (criatura)	Muro de restrição mental	Visão distante
93–94	Detonação (dessecação)	Nulificador de gravidade	Visão no escuro
95–96	Detonação (disrupção de matéria)	Nulificador de gravidade (aplicador)	Visor do raio x
97–98	Detonação (gravidade)	Nutrição e hidratação	Visor temporal
99–00	Detonação (inversão de gravidade)	Ocultamento	Visualizador remoto



TABELA DE CYFRAS SUTIS

01–03	Amortecedor de som	37–39	Curativo	69–71	Proteção duradoura
04–06	Amplificador de conhecimento	40–42	Estabilizador mental	72–74	Recordar
07–09	Amplificador de esforço	43–45	Estimulante	75–77	Regeneração de tecidos
10–15	Amplificador de esforço (combate)	46–48	Impulso de força	78–81	Rejuvenescedor
16–18	Amplificador de força	49–51	Impulso de intelecto	82–89	Remover condição
19–22	Amplificador de Inteligência	52–54	Impulso de perícia	90–93	Segredo
23–26	Amplificador de reflexo	55–57	Impulso de velocidade	94–97	Sensor de movimento
27–29	Analéptico	58–61	Memória perfeita	98–00	Visão no escuro
30–32	Ativador contingente	62–65	Nutrição e hidratação		
33–36	Auxílio de meditação	66–68	Olho de águia		

UMA LISTA DE VÁRIAS CYFRAS

Todas as cyfras nesta seção podem ser cyfras evidentes. Algumas também podem ser cyfras sutis, marcados com um símbolo laranja.

À PROVA DE FOGO

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Um objeto não vivo tratado por esta cyfra recebe Armadura contra dano de fogo igual ao nível da cyfra por vinte e quatro horas.

ABRIGO INSTANTÂNEO

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Com a adição de água e ar, ela se expande em uma simples estrutura de um quarto com uma porta e uma janela transparente. A estrutura é de 3 m por 3 m por 6 m (10 pés por 10 pés por 20 pés). É permanente e imóvel uma vez criada.

ADAPTADOR AQUÁTICO

Nível: 1d6

Efeito: O usuário pode respirar sob a água e operar em qualquer profundidade (sem enfrentar as consequências debilitantes da mudança de pressão) durante oito horas.

ADESÃO

Nível: 1d6

Efeito: Permite escalar automaticamente qualquer superfície, mesmo horizontal. Dura por vinte minutos.

ALTERADOR VISUAL

Nível: 1d6

Efeito: Altera a aparência de uma criatura de tamanho humano. A mudança leva

dez minutos para se aplicar e dura vinte e quatro horas.



AMORTECEDOR DE SOM

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Amortece todo o som dentro do alcance imediato fornecendo um recurso para todas as criaturas na área para tentarem ações de furtividade.



AMPLIADOR DE CONHECIMENTO

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, o personagem tem treinamento em uma habilidade predeterminada. Embora a habilidade possa ser qualquer coisa (incluindo algo específico para a operação de um dispositivo específico), habilidades comuns incluem:

01–10	Ataques corpo a corpo
11–20	Ataque à distância
21–40	Um tipo de sabedoria acadêmica ou esotérica (biologia, história, magia, etc.)
41–50	Reparação (as vezes a um dispositivo específico)
51–60	Construção (geralmente para uma coisa específica)
61–70	Persuasão
71–75	Curar
76–80	Defesa de Velocidade
81–85	Defesa de Intelecto
86–90	Nadar
91–95	Cavalgar
96–00	Furtividade

Uma cyfra de adaptador aquático também pode ser usada na atmosfera regular, permitindo ao usuário ignorar os efeitos nocivos de pressão atmosférica muito baixa ou muito alta. A cyfra não protege contra o vácuo.



AMPLIADOR DE INTELIGÊNCIA

Nível: 1d6

Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo dedução inteligente — como jogar xadrez, deduzir uma conexão entre pistas, resolver um problema matemático, encontrar um erro em um código de computador e assim por diante — é diminuída em dois passos para o usuário por uma hora. Na hora subsequente, devido ao estresse, a dificuldade para as mesmas tarefas aumenta em dois passos.

AMPLIADOR DE ARMA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Modifica o ataque de uma arma de uma maneira particular por uma hora. Role um d100 para o efeito:

01–10	Diminui a dificuldade de ataque em um passo
11–20	Causa dano elétrico bônus igual ao nível da cyfra
21–30	Causa dano de frio bônus igual ao nível da cyfra
31–40	Causa dano de veneno bônus igual ao nível da cyfra
41–50	Causa dano de ácido bônus igual ao nível da cyfra
51–60	Causa dano de fogo bônus igual ao nível da cyfra
61–70	Causa dano sônico bônus igual ao nível da cyfra
71–80	Causa dano psíquico bônus igual ao nível da cyfra
81–90	Empurrão (em 18–20 numa rolagem de ataque bem-sucedida, o alvo é empurrado 9 m [30 pés])
91–95	Prender (em 18–20 numa rolagem de ataque bem-sucedida, o alvo não pode agir no próximo turno)
96–97	Diminui a dificuldade de ataque em dois passos
98	Banir (em 18–20 numa rolagem de ataque bem-sucedida, o alvo é enviado para um local aleatório há pelo menos 161 km [100 milhas] de distância)
99	Explode, infligindo dano igual ao nível da cyfra para todos dentro do alcance imediato
00	Busca coração (em 18–20 numa rolagem de ataque bem-sucedida, o alvo é morto)



AMPLIADOR DE ESFORÇO

Nível: 1d6

Efeito: O usuário pode aplicar um nível de Esforço a uma tarefa que não seja de combate sem gastar pontos de uma Reserva. O nível de Esforço fornecido por esta cyfra não conta para a quantidade máxima de Esforço que um personagem pode normalmente aplicar a uma tarefa.



AMPLIADOR DE ESFORÇO

(COMBATE)

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Pela próxima hora, o usuário pode aplicar um nível de Esforço a qualquer tarefa (incluindo uma tarefa de combate) sem gastar pontos de uma Reserva. O nível de Esforço fornecido por esta cyfra não conta para a quantidade máxima de Esforço que um personagem pode normalmente aplicar a uma tarefa.



AMPLIADOR DE FORÇA

Nível: 1d6

Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa que não seja de combate envolvendo força bruta — como quebrar uma porta, levantar uma rocha pesada, forçar portas de elevador abrirem, competir em um torneio de halterofilismo e assim por diante — é diminuída em dois passos por uma hora.



AMPLIADOR DE REFLEXO

Nível: 1d6

Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa envolvendo destreza manual — como bater carteira, abrir fechadura, malabarismo, operar um paciente, desarmar uma bomba, etc — é diminuída em dois passos por uma hora.



ANALÉPTICO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Restaura uma série de pontos iguais ao nível da cyfra para a Reserva de Velocidade do usuário.

ANTIVENENO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Deixa o usuário imune a venenos do mesmo nível ou menor (e acaba com tais efeitos contínuos, se houver).



SOMENTE CYFRAS SUTIS

Em um jogo que só usa cyfras sutis, tente representá-las como sorte ou inspiração, ao invés de algo sobrenatural, considerando as seguintes ideias adicionais a seguir:

DESARMAR

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Um PNJ de um nível menor que a cyfra dentro do alcance imediato, derruba o que ele estiver segurando.

MELHOR FERRAMENTA

Nível: 1d6

Efeito: Provém um recurso adicional para uma tarefa usando uma ferramenta, mesmo se isso significar exceder o limite normal de dois recursos.

PERFEIÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Você obtém o resultado de ter rolado um 20 na sua próxima ação.

REPELIR

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Um PNJ de um nível menor ao da cyfra dentro do alcance imediato decide ir embora, usando as próximas cinco rodadas para sair rapidamente.

SURTO DE VELOCIDADE

Nível: 1d6

Efeito: Por um minuto o usuário, que normalmente se move à uma distância curta como uma ação, agora se move uma distância longa como uma ação.

ASAS

Nível: 1d6 + 2

Efeito: O usuário pode voar com sua velocidade normal durante uma hora.

ATAQUE DE CALOR

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você atinge uma criatura ou objeto sólido, você gera um estouro de calor que inflige 2 pontos adicionais de dano.

ATAQUE DE CHOQUE

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que o usuário atinge uma criatura ou objeto sólido, o usuário gera um estouro de eletricidade, infligindo 1 ponto adicional de dano.



ATIVADOR CONTINGENTE

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Se o dispositivo for ativado em conjunto com outra cyfra, o usuário pode especificar uma condição sob a qual a cyfra vinculada será ativada. A cyfra conectada mantém o comando contingente até que ela seja usada (normalmente ou contingentemente). Por exemplo, quando esta cyfra está vinculada a uma cyfra que fornece uma forma de cura ou proteção, o usuário

pode especificar que a cyfra vinculada será ativada se ele for danificado até certo ponto ou estiver sujeito a uma determinada circunstância perigosa. Até que a cyfra vinculada seja usada, ela continua a contar para o número máximo de cyfras que um PJ pode carregar.

ATRATOR

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Um item não fixado de seu tamanho ou menor dentro de um alcance longo é puxado imediatamente até você. Isso leva uma rodada. O item não possui impulso quando chega.





AUXÍLIO DE MEDITAÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Restaura uma série de pontos iguais ao nível da cyfra para a Reserva de Intelecto do usuário.

BANIR

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você atinge uma criatura ou objeto sólido (com uma arma ou seu punho), uma explosão de energia a teletransporta uma distância imediata em uma direção aleatória (não para cima ou para baixo). A dificuldade das ações de uma criatura teletransportada (incluindo a defesa) é modificada em um passo em detrimento dela no próximo turno.

BOMBA DE GÁS

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Lançado a uma distância curta, isso explode em uma nuvem venenosa dentro de uma área imediata. A nuvem persiste por 1d6 rodadas, a menos que as condições ditem o contrário. Os efeitos variam entre os a seguir:



01–10	Fumaça grossa: oculta a visão enquanto a nuvem durar.
11–20	Gás Asfíxiante: criaturas vivas que respiram perdem suas ações ao sufocar e tossir por uma série de rodadas igual ao nível da cyfra.
21–50	Gás venenoso: criaturas vivas que respiram sofrem dano igual ao nível da cyfra.
51–60	Gás corrosivo: tudo sofre dano igual ao nível da cyfra.
61–65	Gás alucinógeno: criaturas vivas que respiram perdem suas ações ao ter alucinações e visões por uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra.
66–70	Gás do nervo: criaturas vivas que respiram sofrem dano de velocidade igual ao nível da cyfra.
71–80	Gás do entorpecimento mental: criaturas vivas que respiram sofrem dano de intelecto igual ao nível da cyfra.
81–83	Gás do medo: criaturas vivas que respiram e pensam fogem em uma direção aleatória com medo (ou paralisadas de medo) por uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra.
84–86	Gás da amnesia: criaturas vivas que respiram e pensam perdem permanentemente toda a memória do último minuto.
87–96	Gás do sono: criaturas vivas que respiram adormecem por uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra ou até serem despertadas por uma ação violenta ou um barulho extremamente alto.
97–00	Gás da raiva: criaturas vivas que respiram e pensam fazem um ataque corpo a corpo na criatura mais próxima e continuam a fazê-lo para uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra.

BRILHO

Nível: 1d6

Efeito: Durante uma semana, as células do usuário são revestidas com um folhamento protetor que resiste ao dano (+1 na Armadura) e diminui a dificuldade das rolagens de defesa de Potência em dois passos. No entanto, a

cura é mais difícil durante esse período; todas as rolagens de recuperação sofrem uma penalidade de -1.

BROCA DE ATAQUE MAGNÉTICO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: O usuário lança essa cyfra em um alvo dentro do alcance curto e ela perfura o alvo por uma rodada, infligindo dano igual ao nível da cyfra. Se o alvo for feito de metal ou usando metal (como armadura), a dificuldade do ataque é diminuída em um passo.

BURACO SÔNICO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Puxa todo o som dentro de um alcance longo do dispositivo por uma rodada por nível da cyfra. Dentro da área afetada nenhum som pode ser ouvido.

CAÇADOR/RASTREADOR

Nível: 1d6

Efeito: Com um movimento de alcance longo, este míssil inteligente rastreia e ataca um alvo especificado, que deve estar à vista quando selecionado. Se falhar, continua a atacar um tempo adicional por nível da cyfra até atingir. Por exemplo, um caçador/rastreador de nível 4 atacará um máximo de cinco vezes. Os diferentes caçadores/rastreadores têm efeitos diferentes:

01–50	Inflige 8 pontos de dano.
51–80	Carrega uma agulha envenenada que inflige 3 pontos de dano e veneno.
81–90	Explode, infligindo 6 pontos de dano a todos dentro do alcance imediato.
91–95	Eletrocuta causando 4 pontos de dano de eletricidade e atordoar por uma rodada por nível da cyfra.
96–00	Cobre o alvo em algo pegajoso que imediatamente endurece, prendendo-o rapidamente até que ele se liberte com uma ação de Potência (dificuldade igual ao nível da cyfra + 2).

CAMPO AMBIENTAL PESSOAL

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cria uma aura de temperatura e atmosfera que irá sustentar um humano com segurança durante vinte e quatro horas. A aura se estende até 30 cm (1 pé) ao redor do usuário. Não protege contra lampejos repentinos de mudança de temperatura (como de um raio de calor). Um pequeno número dessas cyfras (1%) acomodam o ambiente preferido de uma criatura não-humana e não-terrestre.

CAMPO ANULADOR

Nível: 1d6 + 3

Efeito: O usuário e todas as criaturas dentro do alcance imediato ganham +5 para Armadura contra danos de um tipo específico por uma hora. Role um d100 para determinar o efeito.

01–12	Fogo
13–27	Frio
28–39	Ácido
40–52	Psíquico
53–65	Sônico
66–72	Elétrico
73–84	Veneno
85–95	Força contusiva
96–00	Cortante e perfurante

CAMPO DE FORÇA

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, o usuário é cercado por um poderoso campo de força, concedendo-lhe +2 na Armadura.

CAMPO DE PONTO ZERO

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Deixa um objeto inanimado alheio aos efeitos da maior parte das energias por um minuto. Isso significa que o objeto não pode ser prejudicado, movido ou manipulado de qualquer maneira. Ele permanece no lugar (mesmo no ar).

CAMPO DE SUBJUGAÇÃO

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Duas rodadas depois de ser ativado, o dispositivo cria um campo invisível que preenche uma área especificada (como

Os buracos sônicos são muito apreciados pelos ladrões em todos os lugares, mas também podem ser usados para fins menos nefastos, como caçar presas e fugir de inimigos.

As criaturas atordoadas perdem seu turno naquela rodada.

um cubo de um determinado tamanho) dentro de um alcance longo. O campo dura um minuto. Isso afeta as mentes dos seres pensantes dentro do campo, impedindo-os de tomar ações hostis. O efeito dura enquanto eles permanecem no campo e encerra 1d6 rodadas depois, embora uma rolagem de defesa de Intelecto bem sucedida permita que a cada rodada atue normalmente (tanto no campo quanto depois de deixá-lo).

CAPTOR DE IDADE

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Inicia um processo rejuvenescedor que remove anos da idade fisiológica do usuário. Ao longo dos próximos sete dias, o usuário perde um número de anos igual a três vezes o nível da cyfra. A cyfra não regride a idade fisiológica abaixo da idade de vinte e três anos.

CHOCANTE

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Causa uma erupção de eletricidade poderosa que eletrocuta qualquer criatura tocada, infligindo dano igual ao nível da cyfra.

COMBINAR MENTE

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Permite ao usuário falar telepaticamente com criaturas que ele pode ver dentro do alcance curto por até uma hora. O usuário não pode ler os pensamentos de um alvo, exceto aqueles que são especificamente “transmitidos”. Esse efeito transcende as barreiras linguísticas normais, mas um alvo deve ter uma mente que permita que essa comunicação seja possível.

COMPREENSÃO

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Dentro de cinco minutos, o usuário pode entender as palavras de um idioma específico operado pela cyfra. Isso é verdade mesmo para criaturas que normalmente não possuem um idioma. Se o usuário já pudesse entender o idioma, a cyfra não tem efeito. Uma vez que a cyfra é usada, o efeito é permanente e essa cyfra não conta mais para o número de cyfras que o PJ pode carregar.

COMUNICADOR PSÍQUICO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar uma mensagem telepática única e só uma vez de até dez palavras, com um alcance ilimitado, para qualquer um que ele conheça.

CONTROLAR MÁQUINA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Divide em duas peças; uma está afixada em um dispositivo e a outra com um personagem. O personagem pode usar sua mente para controlar o dispositivo em um alcance longo, comandando-o para fazer qualquer coisa que possa fazer normalmente. Assim, um dispositivo poderia ser ativado ou desativado e um veículo poderia ser pilotado. O controle dura dez minutos e, uma vez que o dispositivo é escolhido, não pode ser alterado.

CRAVAR NA REALIDADE

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Uma vez ativado, a cyfra não se move — nunca — mesmo que seja ativada no ar. Uma ação de Potência pode deslocá-la, mas então ela é arruinada.

CUBO DE FORÇA

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Cria um cubo imóvel composto por seis placas de força sólida, cada lado com 9 m (30 pés), durante uma hora. As placas ficam em conformidade com o espaço disponível.



CURATIVO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Restaura uma série de pontos para a Reserva de Potência do usuário iguais ao nível da cyfra.

DENSIDADE

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você atinge uma criatura ou objeto sólido com uma arma, a arma de repente aumenta dramaticamente de peso, fazendo o golpe infligir 2 pontos adicionais de dano.

Embora as paredes de um cubo de força não sejam permeáveis por gás, é provável que exista ar suficiente para as criaturas presas poderem respirar durante a hora que ele dura.

DESAPARECEDOR

Nível: 1d6 + 2

Efeito: O usuário fica invisível por dez minutos, período durante o qual é especialista em tarefas de furtividade e defesa de Velocidade. Este efeito termina se ele faz algo para revelar sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, ele pode recuperar o efeito de invisibilidade restante ao tomar uma ação para se concentrar em ocultar sua posição.

DETECTOR DE INFORMAÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: ao longo de um dia, o usuário pode ativar a cyfra um número total de vezes igual ao nível dela. Cada vez, ele pode selecionar uma criatura viva dentro do alcance longo e aprender o seguinte sobre ela: nível, origem, espécie, nome e possivelmente outros fatos (como a quantidade de créditos de um indivíduo, endereço residencial, número de telefone e informações relacionadas).

DETONAÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico em até uma distância longa que explode em um raio imediato, infligindo dano igual ao nível da cyfra. Role para o tipo de dano:

01–10	Perturbação celular (prejudica apenas carne)
11–30	Corrosivo
31–40	Descarga elétrica
41–50	Dreno de calor (frio)
51–75	Fogo
76–00	Estilhaços

DETONAÇÃO (CRIATURA)

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode e cria um portal de teletransporte momentâneo. Uma criatura aleatória cujo nível é igual ou inferior ao nível da cyfra aparece através do portal e ataca o alvo mais próximo.

DETONAÇÃO (DESSECAÇÃO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, drenando a umidade de tudo dentro da explosão. As criaturas vivas tomam dano igual ao nível da cyfra. A água na área é vaporizada.

DETONAÇÃO (DISRUPÇÃO DE MATÉRIA)

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, liberando nanites que reorganizam a matéria de maneiras aleatórias. Inflige dano igual ao nível da cyfra.

DETONAÇÃO (GRAVIDADE)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, infligindo dano igual ao nível da cyfra, aumentando gravemente a gravidade por um segundo. Todas as criaturas na área são esmagadas no chão por uma rodada e não podem realizar ações físicas.

DETONAÇÃO (INVERSÃO DE GRAVIDADE)

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode e, por uma hora, a gravidade reverte dentro de um alcance longo da explosão.

DETONAÇÃO (LAMPEJO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, cegando tudo dentro da explosão por um minuto.

Todas as detonações prejudiciais infligem um mínimo de 2 pontos de dano no raio de explosão, independentemente de ataques ou rolagens de defesa.

Ao invés de fios pegajosos, algumas detonações de teia enchem a área com uma massa de espuma de secagem rápida que possui o mesmo resultado.

DETONAÇÃO (MASSIVO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio de alcance curto, infligindo dano igual ao nível da cyfra. Role para o tipo de dano:

01–10	Perturbação celular (prejudica apenas carne)
11–30	Corrosivo
31–40	Descarga elétrica
41–50	Dreno de calor (frio)
51–75	Fogo
76–00	Estilhaços

DETONAÇÃO (PRESSÃO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, infligindo danos de impacto iguais ao nível da cyfra. Também move objetos não fixados para fora da área se eles pesarem menos de 9 kg (20 libras) por nível da cyfra.

DETONAÇÃO (PROLIFERAÇÃO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato, cegando tudo dentro da explosão por um minuto e infligindo dano igual ao nível da cyfra. A explosão produz 1d6 detonações adicionais; na próxima rodada, cada detonação adicional voa para um local aleatório no alcance curto e explode em um raio imediato. Role o tipo de dano causado por todas as detonações:

01–10	Perturbação celular (prejudica apenas carne)
11–30	Corrosivo
31–40	Descarga elétrica
41–50	Dreno de calor (frio)
51–75	Fogo
76–00	Estilhaços

A detonação de singularidade é um dispositivo muito temido, procurado pelos interessados em uma destruição verdadeiramente horrível.

DETONAÇÃO (SINGULARIDADE)

Nível: 10

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode e cria uma singularidade momentânea que rasga o tecido do universo. Inflige 20 pontos de dano a todos dentro de alcance curto, atraindo-os (ou os seus restos) para o alcance imediato (se possível). Os personagens jogadores na explosão que falharem em uma rolagem de defesa de Potência deslocam-se um passo no marcador de dano.

DETONAÇÃO (SÔNICA)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode com um som terrível, ensurdecendo tudo em um raio imediato.

DETONAÇÃO (TEIA)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Projeta um pequeno explosivo físico a até uma distância longa que explode em um raio imediato e cria fios pegajosos. PJs capturados na área devem usar uma ação baseada em Potência para sair, com a dificuldade determinada pelo nível da cyfra. Os PNJs se libertam se seu nível for maior do que o nível da cyfra.

DILATAÇÃO DE TEMPO (DEFENSIVA)

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, quando o usuário é atacado, ele se move em saltos rápidos, aparentemente aleatórios, alguns centímetros para um ou outro lado. Este é um recurso que modifica os ataques em dois passos a favor dele.

DILATAÇÃO DE TEMPO (OFENSIVA)

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, quando o usuário faz um ataque corpo a corpo, ele se move a uma velocidade quase instantânea, modificando os ataques em dois passos a favor dele.

DISPOSITIVO DE DESLOCAMENTO

VISUAL

Nível: 1d6

Efeito: Projeta imagens holográficas do usuário para confundir atacantes. As imagens aparecem em torno do usuário, dando-lhe um recurso para ações de defesa de Velocidade por dez minutos.

DISRUÇÃO

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você atinge uma criatura ou objeto sólido, você gera um estouro de nanites que atacam diretamente as células orgânicas do alvo. O alvo leva 1 ponto adicional de dano e perde a próxima ação.

DISRUPTOR DE FASE

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Coloca uma parte de uma estrutura física (como uma parede ou piso) fora de fase por uma hora. Isso afeta uma área igual a um cubo de 3 m (10 pés). Enquanto a área está fora de fase, criaturas e objetos podem passar por ela como se não estivesse lá, embora não se possa ver através dela e ainda bloqueie a luz.

DOBRA ESPACIAL

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Quando afixado em um dispositivo que afeta um único alvo à distância, essa distância é aumentada para 2 km (1 milha) sem penalidades. O espaço é temporariamente entortado em termos de ver e atingir o alvo. Se a linha de visão direta é importante para o efeito do dispositivo, isso continua sendo importante.

EMBARALHADOR MENTAL

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Duas rodadas depois de ser ativado, o dispositivo cria um campo invisível que preenche uma área de alcance curto e dura um minuto. O campo embaralha os processos mentais de todas as criaturas pensantes. O efeito dura enquanto eles permanecem no campo e por 1d6 rodadas depois, embora seja permitida uma rolagem de defesa de Intelecto a

cada rodada para atuar normalmente (tanto no campo como depois de deixá-lo). Cada embaralhador mental é codificado para um efeito específico. Role um d100 para o efeito:

01–30	As vítimas não podem agir.
31–40	As vítimas não podem falar.
41–50	As vítimas movem-se lentamente (alcance imediato) e desajeitadamente.
51–60	As vítimas não podem ver ou ouvir.
61–70	As vítimas perdem todo sentido de direção, profundidade e proporção.
71–80	As vítimas não reconhecem ninguém que conheçam.
81–88	As vítimas sofrem amnésia parcial.
89–94	As vítimas sofrem amnésia total.
95–98	As vítimas perdem todas as inibições, revelando segredos e realizando ações surpreendentes.
99–00	A ética das vítimas é invertida.

EMISSION DE RAIO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia destrutiva a até 61 m (200 pés) que inflige dano igual ao nível da cyfra. Role um d100 para o tipo de dano:

01–50	Calor/Luz concentrada
51–60	Radiação disruptora de células
61–80	Força
81–87	Onda magnética
88–93	Disrupção das ligações moleculares
94–00	Frio concentrado

EMISSION DE RAIO (COMANDO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio a até 61 m (200 pés) que força um alvo a obedecer o próximo comando verbal dado (se for compreendido).

Emissores de raios ainda mais estranhos:

- *Vira o alvo de dentro para fora*
- *Inflige dano e torna a carne azul*
- *Deixa o alvo mudo*
- *Danifica apenas plantas*
- *Danifica apenas matéria inorgânica*
- *Transforme a carne em material morto e parecido com pedra*



EMISSOR DE RAIOS (DISRUPÇÃO MENTAL)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia destrutiva a até 61 m (200 pés) que inflige dano de Intelecto igual ao nível da cyfra. Além disso, a vítima não pode fazer ações por uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra.

EMISSOR DE RAIOS (ENTORPECIMENTO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia a até 61 m (200 pés) que adormece um membro do alvo, tornando-o inútil por um minuto. Um pequeno número desses dispositivos (5%) induzem dormência que dura uma hora.

EMISSOR DE RAIOS (MATAR AMIGO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio a até 61 m (200 pés) que faz com que o alvo ataque seu aliado mais próximo por uma rodada.

EMISSOR DE RAIOS (MEDO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio a até 61 m (200 pés) que faz com que o alvo fique aterrorizado por um minuto.

EMISSOR DE RAIOS (PARALISIA)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Permite ao usuário projetar um raio de energia a até 61 m (200 pés) que paralisa o alvo por um minuto. Um pequeno número desses dispositivos (5%) induzem paralisia que dura uma hora.

ESCONDERIJO DE EQUIPAMENTO

Nível: 1d6 + 1

Efeito: O usuário pode dar uma mexida e produzir, a partir da cyfra, um equipamento desejado (não um artefato) cujo nível não exceda o nível da cyfra. A peça de equipamento persiste por até vinte e quatro horas, a menos que sua natureza fundamental permita apenas um uso único (exemplo: uma granada).

ESCUDO MAGNÉTICO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Durante dez minutos, objetos metálicos não podem entrar dentro do alcance imediato do usuário. Os itens de metal já na área quando o dispositivo for ativado são lentamente empurrados para fora.

ESPIÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Produz um pequeno objeto de espionagem que resiste à detecção como uma criatura de nível 8. O objeto se move a grande velocidade, mapeando e escaneando uma área desconhecida. Ele se move a 152 m (500 pés) por nível, digitalizando uma área de até 15 m (50 pés) longe dele. Ele identifica o básico do local, criaturas e principais fontes de energia. Seu movimento é bloqueado por qualquer barreira física ou energética. No final de sua execução de mapeamento, ele retorna ao usuário e dá um relatório. Se encontrar um alvo predefinido durante o mapeamento (como "uma criatura de nível 5 ou superior", "uma porta trancada", "uma fonte de energia principal", e assim por diante), ao invés disso detona, causando dano elétrico e de estilhaço igual ao nível da cyfra para todas as criaturas e objetos no alcance curto.



**ESTABILIZADOR MENTAL****Nível:** 1d6**Efeito:** O usuário ganha +5 na Armadura contra danos ao Intelecto.**ESTIMULANTE****Nível:** 1d6**Efeito:** Diminui a dificuldade da próxima ação em três passos.**FÁBRICA QUÍMICA****Nível:** 1d6**Efeito:** Após uma hora, o suor do usuário produz 1d6 doses de um líquido valioso (essas doses não são consideradas cyfras). Elas devem ser usados dentro de uma semana. Os efeitos variam:

01-04	Eufórico por 1d6 horas
05-08	Alucinógeno por 1d6 horas
09-12	Estimulante por 1d6 horas
13-16	Sedativo por 1d6 horas
17-20	Suplemento nutricional
21-25	Antiveneno
26-30	Cura doença
31-35	Vê no escuro por uma hora
36-45	Restaura pontos da Reserva de Potência iguais ao nível da cyfra
46-55	Restaura pontos da Reserva de Velocidade iguais ao nível da cyfra
56-65	Restaura pontos da Reserva de Intelecto iguais ao nível da cyfra
66-75	Aumenta a Margem de Potência em 1 por uma hora
76-85	Aumenta a Margem de Velocidade em 1 por uma hora
86-95	Aumenta a Margem de Intelecto em 1 por uma hora
96-00	Restaura completamente todas as Reservas

FABRICAR ESCRAVO**Nível:** 1d6 + 2**Efeito:** Para ativar a cyfra, o usuário deve ter sucesso em um ataque corpo a corpo contra uma criatura com cerca do tamanho do usuário e cujo nível não exceda o nível da cyfra. A cyfra liga-se ao alvo, que imediatamente fica calmo. O alvo aguarda os comandos do usuário

e executa todas as ordens no melhor de suas habilidades. O alvo permanece escravizado por um número de horas igual ao nível da cyfra menos o nível do alvo (se o resultado for 0, o alvo permanece escravizado por um minuto).

FEIXE DE MANIPULAÇÃO**Nível:** 1d6 + 2**Efeito:** Ao longo de um dia, o usuário pode ativar a cyfra um número total de vezes igual ao nível dela. Cada vez, ela pode afetar um objeto que ela pode ver dentro de um alcance longo que não é muito pesado para ela afetar fisicamente. O efeito deve ocorrer ao longo de uma rodada e pode incluir o fechamento ou a abertura de uma porta, a introdução de um número num teclado, o transporte de um objeto a uma distância curta, tirar um objeto da empunhadura de outra criatura (em uma rolagem bem sucedida de Potência) ou empurrar uma criatura a uma distância imediata.**FONTE DE ENERGIA ININTERRUPTA****Nível:** 1d6 + 4**Efeito:** Fornece energia adequada a outro dispositivo por até um dia. O dispositivo a ser alimentado pode ser tão simples quanto uma fonte de luz ou tão complexo quanto uma pequena fragata estelar, assumindo que o nível da cyfra é igual aos requisitos de energia do item. Uma lâmpada de mesa é um requisito de energia de nível 1, um motor de carro é um requisito de energia de nível 5 e uma nave espacial é um requisito de energia de nível 10.**IMPULSO DE FORÇA****Nível:** 1d6 + 2**Efeito:** Adiciona 1 a Margem de Potência por uma hora.**IMPULSO DE INTELECTO****Nível:** 1d6 + 2**Efeito:** Adiciona 1 à Margem de Intelecto do usuário por uma hora.**IMPULSO DE PERÍCIA****Nível:** 1d6**Efeito:** Drasticamente, mas temporariamente, altera a mente e o corpo do usuário para que ela possa realizar uma ação física específica com a dificuldade reduzida em três passos.

Um feixe de manipulação poderia ser usado para operar um computador à distância, o que tornaria mais fácil o trabalho de infiltração e invasão.

Uma vez ativado, esse impulso pode ser usado um número de vezes igual ao nível da cyfra, mas apenas dentro de um período de vinte e quatro horas. O impulso têm efeito cada vez que a ação é executada. Por exemplo, uma cyfra de nível 3 aumenta as três primeiras vezes que a ação é tentada. A ação pode ser uma das muitas possibilidades. Role um d100:

01-15	Ataque corpo a corpo
16-30	Ataque à distância
31-40	Defesa de Velocidade
41-50	Defesa de Potência
51-60	Defesa de Intelecto
61-68	Saltar
69-76	Escalar
77-84	Correr
85-92	Nadar
93-94	Esgueirar
95-96	Equilibrar-se
97-98	Perceber
99	Carregar
00	Escapar



IMPULSO DE VELOCIDADE

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Adiciona 1 a sua Margem de Velocidade por uma hora.

INDUTOR DE SONO

Nível: 1d6

Efeito: O toque coloca a vítima para dormir por dez minutos ou até que seja despertada por uma ação violenta ou um barulho extremamente alto.

INFILTRADOR

Nível: 1d6

Efeito: Lança uma pequena cápsula que se move a grande velocidade, mapeando e digitalizando uma área desconhecida. Ela se move 152 m (500 pés) por nível, digitalizando uma área de até 15 metros por nível. Ela identifica o básico do local, criaturas e principais fontes de energia. Seu movimento é bloqueado por qualquer barreira física ou energética.

INSERIR TRUQUE

Nível: 1d6

Efeito: Um animal não inteligente aprende, imediatamente e perfeitamente, um truque que é capaz de realizar fisicamente (rolar, reverenciar, girar, chacoalhar, ir para um lugar indicado dentro de um alcance longo, etc.). O truque deve ser designado quando a cyfra é ativada.

INTERRUPTOR DE MEMÓRIA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: O usuário seleciona um ponto dentro de um alcance longo e as mentes de todas as criaturas pensantes dentro do alcance imediato desse ponto são atacadas. As vítimas ficam aturdidas e não fazem nenhuma ação por uma rodada, e elas perdem a memória da hora anterior.

MANTER EM ESTASE

Nível: 1d6

Efeito: Coloca um alvo em estase por um número de dias igual ao nível da cyfra, ou até que seja violentamente perturbada. Um alvo em estase não envelhece e sai do estase vivo e na mesma condição em que entrou, sem memória do período de inatividade.

MARCADOR

Nível: 1d6

Efeito: Dispara um rastreador microscópico que se apegue a qualquer superfície no alcance curto. Nas próximas vinte



e quatro horas, o iniciador mostra a distância e a direção do marcador, desde que esteja na mesma dimensão.



MEMÓRIA PERFEITA

Nível: 1d6

Efeito: Permite ao usuário gravar mentalmente tudo o que vê durante trinta segundos e armazenar a gravação permanentemente em sua memória de longo prazo. Esta cyfra é útil para ver alguém abrir uma tranca específica, inserir um código complexo ou fazer outra coisa que aconteça rapidamente.

MESTRE DO MAGNETISMO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Estabelece uma conexão com um objeto de metal dentro do alcance curto que um ser humano poderia segurar em uma mão. O usuário pode então mover ou manipular o objeto em qualquer lugar dentro do alcance curto (cada movimento ou manipulação é uma ação). Por exemplo, ele poderia usar uma arma ou elmo na cabeça de um inimigo de um lado para outro. A conexão dura dez rodadas.

MÓDULO DE DISFARCE

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Durante a próxima hora, as características do usuário tornam-se quase idênticas às de uma pessoa designada com a qual ele já interagiu. Isso diminui a dificuldade em dois passos quando o usuário tenta se passar como a pessoa designada. Uma vez designado, o usuário não pode mudar o efeito para se parecer com outra pessoa, embora ele possa remover o módulo, para se parecer como ele novamente, antes do final da hora.

MÓDULO DE FRANCO-ATIRADOR

Nível: 1d6

Efeito: Durante a próxima hora, o alcance efetivo da arma à distância do usuário aumenta para 3 km (2 milhas).

MONOCHIFRE

Nível: 1d6 + 3

Efeito: O usuário ganha um chifre no centro de sua testa. O chifre é mortalmente afiado e forte, e ele fixa-se em uma base sólida onde ele se funde com a carne e o

osso. O usuário é especializado em fazer ataques corpo a corpo com o chifre, que é considerado uma arma média. O chifre dura um número de horas iguais ao nível da cyfra.

MORTE DO METAL

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Produz um fluxo de espuma que cobre uma área de cerca de 1 m por 1 m (3 pés por 3 pés), transformando qualquer metal que toca em uma substância tão frágil quanto vidro fino. A espuma afeta o metal a uma profundidade de aproximadamente 15 cm (6 polegadas).

MURO DE RESTRIÇÃO MENTAL

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cria uma placa imóvel de energia permeável de até 6 m por 6 m (20 pés por 20 pés) durante uma hora. O plano está em conformidade com o espaço disponível. As criaturas inteligentes que passam pela placa caem inconscientemente por até uma hora, ou até serem chacoalhadas ou machucadas.

NULIFICADOR DE GRAVIDADE

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Durante uma hora, o usuário pode flutuar no ar, movendo-se verticalmente até uma distância curta por rodada (mas não horizontalmente sem tomar alguma outra ação, como se empurrar pelo teto). O usuário deve pesar menos de 23 kg (50 libras) por nível da cyfra.

NULIFICADOR DE GRAVIDADE (APLICADOR)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Se um objeto, não-vivo do tamanho de uma pessoa ou menor, é revestido por esta cyfra, ele flutua 1d20 x 30 cm (1d20 pés) no ar permanentemente e não tem peso para ser transportado (embora seja preciso ficar amarrado).



NUTRIÇÃO E HIDRATAÇÃO

Nível: 1d6 + 1

Efeito: O usuário pode ficar sem alimentos e água, por um número de dias igual ao nível da cyfra, sem efeitos negativos.

Às vezes, uma cyfra de monochifre cobre o usuário em um fino brilho de material preto parecido com pele, que disfarça a identidade do usuário, mas não interfere com seus sentidos.

OCULTAMENTO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Uma área dentro do alcance imediato do usuário torna-se segura contra qualquer efeito fora da área que vê, ouve, ou detecta o que ocorre dentro. Para observadores externos, a área é um “borrão” para qualquer sentido aplicado. Escutas, sensores de varredura e outros métodos de vigilância direta também ficam inoperantes dentro da área por vinte e quatro horas.



OLHO DE ÁGUIA

Nível: 1d6

Efeito: Concede a capacidade de ver dez vezes mais longe que o normal durante uma hora.

PANACEIA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cura qualquer doença do mesmo nível ou menor.

PARADE DE RAIOS

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cria uma parede de raios elétricos de até 9 m por 9 m por 30 cm (30 pés por 30 pés por 1 pé) que inflige dano igual ao nível da cyfra em qualquer coisa que passe por ela. A parede fica em conformidade com o espaço disponível. Dura dez minutos.

PARADE FRÍGIDA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cria uma parede de ar super-resfriado de até 9 m por 9 m por 30 cm (30 pés por 30 pés por 1 pé) que inflige dano igual ao nível da cyfra em qualquer coisa que a atravesse. A parede fica em conformidade com o espaço disponível. Dura dez minutos.

PARADE INFERNAL

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Cria uma parede de calor extremo de até 9 m por 9 m por 30 cm (30 pés por 30 pés por 1 pé) que inflige dano igual ao nível da cyfra em qualquer coisa que a atravesse. A parede fica em conformidade com o espaço disponível. Dura dez minutos.

PARADE RETARDANTE DE CHAMAS

Nível: 1d6

Efeito: Cria uma placa imóvel de energia permeável de até 6 m por 6 m (20 pés por 20 pés) durante uma hora. A placa fica em conformidade com o espaço disponível. As chamas que atravessam a placa são extinguidas.

PISCAR

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você for golpeado o suficiente para sofrer dano (mas não mais de uma vez por rodada), você se teletransporta uma distância imediata em uma direção aleatória (não para cima



ou para baixo). Uma vez que você está preparado para este efeito e seu inimigo não, a dificuldade de sua rolagem de defesa é modificada por um passo em seu benefício por uma rodada depois de se teletransportar.

PISCAR CONTROLADO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Durante as próximas vinte e quatro horas, cada vez que você for golpeado o suficiente para sofrer dano (mas não mais de uma vez por rodada), você se teletransporta para um local que você deseja dentro do alcance imediato. Uma vez que você está preparado para esse efeito e seu inimigo não, a dificuldade de suas rolagens de defesa é modificada por um passo em seu benefício por uma rodada depois de se teletransportar.

PORTADOR DA MALDIÇÃO

Nível: 1d6 + 1

Efeito: O portador da maldição pode ser ativado quando dado a um indivíduo que não percebe seu significado. Na próxima vez que a vítima tentar uma tarefa importante quando a cyfra estiver em sua posse, a dificuldade da tarefa é modificada em três passos em detrimento dele.

PORTADOR DA MORTE

Nível: 1d6

Efeito: Pelo próximo minuto, quando o usuário atinge um PNJ ou criatura cujo nível seja igual ou inferior ao nível da cyfra, ela pode optar por fazer um segundo ataque. Se o segundo ataque for um sucesso, o alvo será morto. Se o alvo for um PJ, o personagem desce um passo no marcador de dano.

PROJETOR DE CAMPO DE FORÇA

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Cria um escudo de energia cintilante ao redor do usuário durante uma hora, período durante o qual ele ganha +3 na Armadura (ou +4 na Armadura se a cyfra for de nível 5 ou superior).

PROJETOR DE GRADE DE FORÇA

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Cria uma placa imóvel de força sólida de até 6 m por 6 m (20 pés por 20 pés) por uma hora. A placa fica em conformidade com o espaço disponível.

PROJETOR DE IMAGEM

Nível: 1d6

Efeito: projeta uma das seguintes imagens descritas fixa na área por uma hora. A imagem aparece a 8 m (25 pés) do usuário. As cenas incluem movimento, som e cheiro.

01–20	Criatura aterrorizante de uma espécie desconhecida, talvez já extinta no mundo (cubo de 3 metros [10 pés])
21–40	Máquina enorme que obscurece a visão (cubo de 9 metros [30 pés])
41–50	Bela cena no campo (cubo de 15 metros [50 pés])
51–60	Alimentos que parecem deliciosos, mas podem não ser familiares (cubo de 3 metros [10 pés])
61–80	Cor sólida que obscurece a visão (cubo de 15 metros [50 pés])
81–00	Cena incompatível que é desorientadora e estranha (cubo de 6 metros [20 pés])



PROTEÇÃO DURADOURA

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Pelo dia seguinte, o usuário tem um recurso nas rolagens de defesa de Velocidade.

QUENTURA

Nível: 1d6

Efeito: Mantém o usuário quente e confortável, mesmo nas temperaturas mais severas, durante vinte e quatro horas. Durante este tempo, o usuário tem uma armadura igual ao nível da cyfra que protege contra danos de frio.

RAIO DE TRANSFERÊNCIA DE MATÉRIA

Nível: 1d6 + 3

Efeito: O usuário pode mirar em um objeto não vivo dentro de um alcance longo que é de seu tamanho ou menor e cujo nível é menor ou igual ao nível da cyfra. O objeto é transferido diretamente para uma localização aleatória de ao menos 161 km (100 milhas) de distância. Se o

Algumas paredes, escudos e cubos de força são transparentes. Outros são translúcidos. Poucos são opacos.

Mestre considerar apropriado para as circunstâncias, apenas uma parte de um objeto é transferida (uma porção cujo volume não é maior do que o do usuário).

RAIO NULIFICADOR

Nível: 1d6 + 3

Efeito: O usuário pode acabar imediatamente com um efeito contínuo dentro de um alcance longo que é produzido por um artefato, uma cyfra ou uma habilidade especial.



RECORDAR

Nível: 1d6

Efeito: Permite que o usuário recorde qualquer experiência que já teve. A experiência não pode ser superior a um minuto, mas a lembrança é perfeita, então (por exemplo) se ela viu alguém discando um telefone, ela se lembrará do número.

REDUTOR DE FRICÇÃO

Nível: 1d6

Efeito: Espalhe por uma área de até 3 m (10 pés), isso torna as coisas extremamente escorregadias. Por uma hora, a dificuldade das tarefas de movimento na área é aumentada em três passos.

REFORÇAR ARMADURA

Nível: 1d6 + 1

Efeito: A armadura do usuário ganha um aprimoramento por um dia. Role um d6 para determinar o resultado.

1	+1 para Armadura
2	+2 para Armadura
3	+3 para Armadura
4	+2 para Armadura, +5 contra dano de fogo
5	+2 para Armadura, +5 contra dano de frio
6	+2 para Armadura, +5 contra dano de ácido



REGENERAÇÃO DE TECIDOS

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Durante a próxima hora, o usuário recupera 1 ponto de dano por rodada, até um número total de pontos

igual ao dobro do nível da cyfra. À medida que cada ponto é recuperado, ele escolhe a Reserva para adicioná-lo. Se todas as suas Reservas estiverem no máximo a regeneração para até que receba mais dano, sendo que nesse momento começa novamente (se ainda houver tempo naquela hora) até a duração expirar.



REJUVENESCEDOR

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Restaura uma série de pontos iguais ao nível da cyfra para um grupo de estatísticas aleatórias. Role um d100:

01–50	Reserva de Potência
51–75	Reserva de Velocidade
76–00	Reserva de Intelecto



REMOVEDOR DE CONDIÇÃO

Nível: 1d6 + 3

Efeito: Cura uma ocorrência de uma condição de saúde específica. Não impede a possibilidade de ocorrências futuras da mesma condição. Role um d20 para determinar o que cura.

d20	Cura
1	Vício em uma substância
2	Doença autoimune
3	Infecção bacteriana
4	Mau hálito
5	Bolhas
6	Inchaço
7	Câncer
8	Lábios rachados
9	Flatulência
10	Azia
11	Soluços
12	Pelos encravados
13	Insônia
14	Problema de articulação
15	Cãibras musculares
16	Espinhas
17	Psicose
18	Pescoço rígido
19	Infecção viral
20	Ressaca

Uma cyfra de regeneração de tecidos pode ser usada para regenerar um membro perdido (um braço, um pé, uma perna e assim por diante) ou para reparar o tecido cicatricial de queimaduras e outras desfigurações de tecido. Se a cyfra é usada desta forma, ele restaura apenas 1d6 pontos ao longo da duração da hora.

REPETIDOR

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Pelo próximo minuto, a arma à distância do usuário dispara mais uma vez com munição fabricada pela cyfra. O atacante da arma pode apontar o tiro livre no mesmo alvo que o tiro inicial ou em um alvo ao lado do primeiro.

RESISTÊNCIA A EFEITO

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Proporciona uma chance de resistência adicional a efeitos prejudiciais diretos de todos os tipos, como fogo, raios e outros, por um dia (não fornece resistência aos ataques de contusão, corte ou perfurante). Se o nível do efeito for menor ou igual ao nível da cyfra, o usuário ganha uma rolagem de defesa adicional para evitá-lo. Em um rolagem de defesa bem-sucedida, trate o ataque como se o usuário tivesse passado em sua rolagem de defesa normal.

RETALIAÇÃO

Nível: 1d6

Efeito: Durante as próximas 24 horas, qualquer pessoa que acerte o usuário recebe um pequeno surto de eletricidade que inflige 1 ponto de dano (não é necessária nenhuma ação ou rolagem).



SEGREDO

Nível: 1d6

Efeito: O usuário pode fazer uma pergunta ao Mestre e obter uma resposta geral. O Mestre atribui um nível à questão, então quanto mais obscura a resposta, mais difícil é a tarefa. Geralmente, o conhecimento que um PJ pode encontrar procurando em outro lugar que não seja sua localização atual é de nível 1 e o conhecimento obscuro do passado é de nível 7. Ganhar conhecimento do futuro é de nível 10 e esse conhecimento sempre está aberto a interpretação.

SENSOR DE MOVIMENTO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Durante uma hora, essa cyfra indica quando ocorre algum movimento dentro do alcance curto e quando grandes criaturas ou objetos se movem dentro de um alcance longo (a cyfra distingue entre

os dois). Também indica a quantidade e o tamanho das criaturas ou objetos em movimento.

SERVO INSTANTÂNEO

Nível: 1d6

Efeito: O pequeno dispositivo se expande em um autômato humanoide de aproximadamente 60 cm (2 pés) de altura. O nível dele é igual ao nível da cyfra e pode entender os comandos verbais do personagem que o ativou. Comandar o servo não é uma ação. Ele pode fazer ataques ou executar ações conforme ordenado no melhor das habilidades que possui, mas não pode falar.

- O autômato tem movimento de alcance curto, mas nunca vai além do alcance longo do personagem que o ativou. A critério do Mestre, o servo pode ter conhecimento especializado, como, por exemplo, operar um dispositivo em particular. Caso contrário, não tem conhecimento especial. Em qualquer caso, o servo não é artificialmente inteligente ou capaz de iniciar a ação. Ele faz apenas o que ordenado.
- O servo opera por uma hora por nível da cyfra.



SETA DE RADIAÇÃO

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Entrega uma explosão poderosa de radiação que desfaz o tecido de qualquer criatura tocada, infligindo dano igual ao nível da cyfra.

SOLVENTE

Nível: 1d10

Efeito: Dissolve 30 cm (1 pé) cúbico de material por rodada. Após uma rodada por nível da cyfra, ela se torna inerte.

TELEPATIA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Durante uma hora, o dispositivo permite uma comunicação mental de alcance longo com qualquer pessoa que o usuário possa ver.

TELEPORTADOR (INTERESTELAR)

Nível: 1d6 + 4

Efeito: O usuário se teletransporta em qualquer lugar da galáxia para um local que já visitou ou viu. Ele chega com segurança com seus pertences, mas não pode levar mais nada com ele.

TELEPORTADOR (PLANETÁRIO)

Nível: 1d6 + 4

Efeito: O usuário se teleporta em qualquer lugar do planeta para um local que ele já visitou ou viu. Ele chega com segurança com seus pertences, mas não pode levar mais nada com ele.

TELEPORTADOR (SALTO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: O usuário teleporta até 30 x o nível da cyfra em metros (ou 100 x nível da cyfra em pés) até um local que ele pode ver. Ele chega com segurança com seus pertences, mas não pode levar mais nada com ele.

TELEPORTADOR (VIAJANTE)

Nível: 1d6 + 4

Efeito: O usuário teleporta até 162 x o nível de cyfra em km (100 x o nível de cyfra em milhas) até um local que já visitou ou viu. Ele chega com segurança com seus pertences, mas não pode levar mais nada com ele.



TRADUTOR VOCAL

Nível: 1d6

Efeito: Durante vinte e quatro horas, traduz tudo o que o usuário diga para um idioma que qualquer um pode entender.

TROCADOR DE FASE

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Coloca o usuário fora de fase por um minuto. Durante este tempo, ele pode passar por objetos sólidos como se ele fosse inteiramente insubstancial, como um fantasma. Ele não pode fazer ataques físicos ou ser atacado fisicamente.

UNIDADE DE REPARAÇÃO

Nível: 1d10

Efeito: A cyfra torna-se uma esfera com múltiplos braços que flutua. Ela repara um item designado (de um nível igual ou menor que o seu próprio) que foi danificado, mas não destruído. A unidade de reparação também pode criar peças sobressalentes, a menos que o Mestre considere que as peças são muito especializadas ou raras (nesse caso, a unidade repara o dispositivo, exceto a parte especializada). O tempo de reparo é 1d100 + 20 minutos.



UNILÂMINA

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Produz uma lâmina de 15 cm (6 polegadas) que é do mesmo nível que a cyfra. A lâmina corta todo o material de um nível inferior ao seu. Se usado como arma, é uma arma leve que ignora a Armadura de um nível inferior ao seu. A lâmina dura dez minutos.

VENENO (CONTROLE MENTAL)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: A vítima deve realizar uma ação específica em resposta a um gatilho específico. Role um d100 para determinar o efeito:

01–20	Deita-se por um minuto com os olhos fechados quando solicitado a fazê-lo.
21–40	Foge em terror por um minuto quando ameaçado.
41–60	Responde verdadeiramente as perguntas por um minuto.
61–75	Ataca um amigo próximo por uma rodada quando estiver dentro do alcance imediato.
76–85	Obedece o próximo comando verbal dado (se for entendido).
86–95	Durante vinte e quatro horas, se torna sexualmente atraído pela próxima criatura de sua própria espécie que ver.
96–00	Move-se em direção ao objeto vermelho mais próximo visto ao invés de todas as outras ações, ignorando a autopreservação.

A maioria dos venenos não são considerados cyfras, com exceção de poucos que são únicos.

VENENO (DISRUPÇÃO MENTAL)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: A vítima sofre dano de Intelecto igual ao nível da cyfra e não pode tomar ações por uma série de rodadas iguais ao nível da cyfra.

VENENO (EMOÇÃO)

Nível: 1d6 + 2

Efeito: A vítima sente uma emoção específica por uma hora. Role um d100:

01–20	Raiva. É provável que ataque qualquer um que não esteja de acordo com ele. Muito difícil de interagir; a dificuldade de todas as ações desse tipo é aumentada em dois passos.
21–40	Medo. Foge apavorado por um minuto quando ameaçado.
41–60	Luxúria. Não pode se concentrar em qualquer atividade não sexual.
61–75	Tristeza. A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em um passo.
76–85	Complacência. Não tem motivação. A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em dois passos.
86–95	Alegria. Fácil de interagir de forma agradável; A dificuldade de todas as ações desse tipo é diminuída em um passo.
96–00	Amor. Muito mais fácil de interagir com ele; a dificuldade de todas as ações desse tipo é diminuída em dois passos, mas é provável que ocorra apego temporário.

VENENO (EXPLOSIVO)

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Uma vez que esta substância entra na corrente sanguínea, ela viaja para o cérebro e se reorganiza em um explosivo que detona quando ativado, infligindo 10 pontos de dano (ignorando a Armadura). Role um d100 para determinar os meios de detonação:



O mestre ladrão Garthal North gosta de usar visualizadores de raio-X em seu trabalho. “Nunca abra uma porta trancada se você ainda não sabe o que está do outro lado”, ele diz.

01–25	O detonador é ativado (deve estar dentro de um alcance longo).
26–40	Após passar uma quantidade especificada de tempo.
41–50	A vítima toma uma ação específica.
51–55	Uma nota específica é cantada ou tocada em um instrumento dentro do alcance curto.
56–60	A vítima cheira um aroma específico dentro do alcance imediato.
61–80	A vítima entra no alcance do detonador.
81–00	A vítima não está mais no alcance do detonador.

VISÃO DISTANTE

Nível: 1d6 + 1

Efeito: O usuário pode observar uma localização que visitou anteriormente, independentemente de quão longe é (mesmo entre galáxias). Esta visão persiste por até dez minutos.



VISÃO NO ESCURO

Nível: 1d6

Efeito: Concede a capacidade de ver no escuro por oito horas.

VISOR DO RAIOS X

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Permite que o usuário veja através de até 60 cm (2 pés) de material, se o nível da cyfra for maior do que o nível do material. O efeito dura um minuto.

VISOR TEMPORAL

Nível: 1d6 + 4

Efeito: Exibe sons e imagens em movimento, com até dez minutos de duração, retratando eventos ocorridos na localização atual, até um ano antes. O usuário especifica a data exibida pelo visor.

VISUALIZADOR REMOTO

Nível: 1d6

Efeito: Durante uma hora, o usuário pode ver tudo acontecendo na proximidade da cyfra, independentemente da distância entre eles.

CYFRAS IMPULSIONADORAS DE PODER

Estas cyfras aumentam, modificam ou melhoram os poderes existentes de um personagem. Uma cyfra de impulso de erupção, por exemplo, permite que alguém com o foco de **Possui um Halo de Fogo** dispare em todas as direções uma vez. Imagine isso como sendo uma habilidade de super-herói em usar o fogo para “criar uma supernova”.

Cyfras impulsionadoras de poder afetam um uso das habilidades de um personagem, mas não requerem uma ação. O uso delas é parte da ação que elas afetam.

Cyfras impulsionadoras de poder são um tipo especial de cyfra. Em alguns jogos do Cypher System elas podem ser inadequados, e em outros elas podem ser o principal (ou único) tipo de cyfra disponível, conforme determinado pelo Mestre. Elas podem ser sutis ou de manifestação.

IMPULSO DE ALCANCE

Nível: 1d6 + 1

Efeito: O alcance de uma de suas habilidades aumenta. Algo que afeta apenas você agora pode afetar alguém que você toca. As habilidades que exigem toque podem afetar qualquer pessoa dentro do alcance imediato. Uma habilidade com alcance imediato torna-se uma com curto alcance. Os poderes de alcance curto tornam-se de alcance longo. Poderes de alcance longo aumentam para 152 metros (500 pés). Todos os outros alcances dobram.

IMPULSO DE ALVO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Se você usar uma habilidade que afeta um alvo no alcance, você pode afetar um alvo adicional dentro do mesmo alcance.

IMPULSO DE ÁREA

Nível: 1d6 + 1

Efeito: Se você usa uma habilidade que afeta um único alvo, essa cyfra expande o efeito para que ele inclua a área imediata em torno desse alvo. Se o poder normalmente afetar uma área imediata, a área fica curta. As áreas curtas são aumentadas até longa. As habilidades com áreas longa tornam-se áreas de 152 m (500 pés). Todas as outras áreas dobram em tamanho de raio.

IMPULSO DE DANO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Se você usa uma habilidade que inflige dano, ela inflige dano adicional igual ao nível dessa cyfra.

IMPULSO DE EFICÁCIA

Nível: 1d6

Efeito: A dificuldade de usar uma das suas habilidades é reduzida em um passo.

IMPULSO DE EFICÁCIA MAIOR

Nível: 1d6 + 1

Efeito: A dificuldade de usar uma das suas habilidades é reduzida por uma série de passos iguais ao nível desta cyfra.

IMPULSO DE ENERGIA

Nível: 1d6

Efeito: Se você usa uma habilidade que tenha um custo de Reserva de estatística, o custo é reduzido para o.

IMPULSO DE ERUPÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Efeito: Se você usa uma habilidade que afeta um único alvo no alcance curto ou maior, o alcance cai para imediato, mas a habilidade afeta todos os alvos dentro do alcance imediato.

Possui um Halo de Fogo, página 180

Cyfras de impulso de eficácia maior podem ser apropriados somente em campanhas de super-heróis, pelo menos com alguma regularidade.

CONDUZINDO O CYPHER SYSTEM

Ao contrário do resto deste livro, vou escrever este capítulo de mim para você. Eu estou dirigindo-se a você, o mestre do jogo (ou potencial mestre do jogo), diretamente porque você é vital para transformar um jogo meio decente em um jogo incrível. Nas mãos desinformadas, mesmo as melhores regras e o melhor cenário se tornará, na melhor das hipóteses, em um jogo medíocre. Você é fundamental neste processo.

O mestre do jogo (Mestre) é o arquiteto do jogo, mas não o único construtor. Você é o facilitador e o árbitro. Você é tudo isso e mais. É um papel desafiante diferente de qualquer outra coisa. As pessoas tentam equiparar o Mestre com um dramaturgo, um árbitro, um juiz ou um guia. E essas não são analogias ruins, mas nenhuma delas está certa também.

O Cypher System foi projetado para tornar as tarefas, difíceis de dominar nos jogos, o mais simples possível e permitir que você, como Mestre, se concentre no que é importante. Ao invés de lidar com muitas rolagens, modificadores e minúcias de regras, você pode se concentrar principalmente no fluxo da história. Isso não quer dizer que você seja o único contador de histórias. O grupo é o contador de histórias. Mas é o trabalho do Mestre reunir as ações, reações e desejos de todas as pessoas sentadas ao redor da mesa, enquadrá-las com o cenário e ambiente criado antes da sessão começar e transformar tudo em uma história coesa — conforme ocorrem. Às vezes isso significa usar uma mão pesada. Às vezes, significa voltar atrás. Às vezes, isso significa ser de mente aberta. Isso sempre significa dar aos outros jogadores o máximo de destaque

que você tem como o Mestre e tentar dar chance a cada um deles, em turnos, para que ninguém domine a narrativa ou a jogabilidade — nem mesmo você.

Eu direi isso agora, de começo, e vou dizer isso muitas vezes: as regras são suas ferramentas para contar uma história, retratar um personagem e simular seu mundo. As regras não são a palavra final — você é. Você não é subserviente às regras. Mas você tem um mestre. Esse mestre é uma jogabilidade divertida misturada com uma história emocionante.

O Cypher System também foi projetado para que o gerenciamento de jogos funcione da maneira que muitos Mestres experientes executam jogos de qualquer maneira. Os Mestres que reconhecem que não são subservientes às regras são muitas vezes obrigados a trabalhar contra as regras, a trabalhar de acordo com as regras ou usar as regras como fumaça e espelhos para encobrir o que realmente estão fazendo (o que é proporcionar a todos uma narrativa emocionante, convincente e interessante de participar). Esperemos que, como Mestre do Cypher System, você não achará que seja esse o caso. Pelo contrário, a maioria das regras foi projetada especificamente para facilitar a execução do jogo — ou melhor, para permitir que o Mestre se concentre em ajudar a pastorear uma ótima história.

Neste capítulo, vamos falar sobre as regras e sobre como usá-las como suas ferramentas, além de interagir com jogadores, conduzir jogos e criar histórias fantásticas.

AS REGRAS VERSUS A HISTÓRIA

À primeira vista, pode parecer, que para um jogo baseado em história, não há muita “história” nas regras. Uma parede, um urso, um fosso para pular e uma arma podem ser mais ou menos resumidos como um único número — seu nível. O Cypher System é um jogo baseado em história porque as regras, no seu núcleo, são desprovidas de história. Uma parede, um urso, um fosso para pular e uma arma podem ser resumidos como níveis, porque todos são apenas partes da história. Todos são apenas obstáculos ou ferramentas.

Não há muitas especificidades nas regras — nenhuma diretriz para movimentos particulares de judô ou as diferenças entre a reparação de um projetor de tela de força movido eletricamente e uma aeronave biomecânica. Isso não é porque esses tipos de coisas devem ser ignorados, mas porque esses tipos de coisas são detalhes — são histórias, descrições e elaborações para o Mestre e os jogadores fornecerem. Um jogador que interpreta um personagem em uma briga pode e deve descrever um ataque como um gancho e outro como um soco giratório, mesmo que não haja diferença mecânica. Na verdade, *porque* não há diferença mecânica. É disso que se trata um jogo narrativo. É interessante e divertido e é por isso que todos vocês estão sentados à mesa para início de conversa.

Se diferentes aspectos do jogo — paredes, ursos, fossos e assim por diante — têm distinções, eles passam como elementos da história, que são exceções especiais às regras. Ter tão poucas regras gerais torna a adição de condições

e situações especiais mais simples, porque há menos regras para mexer. Menos circunstâncias especiais para se preocupar. Menos chance de contradições e incompatibilidades de regras. Por exemplo, você pode facilmente ter um muro que só pode ser destruído por ataques mentais. Um **urso devastador** possui seu ataque único de agarrar. Um fosso poderia ter paredes sem atrito. Um **emissor de raio** poderia congelar inimigos sólidos. Estes são elementos de história que se baseiam mecanicamente na mecânica básica muito simples e todos tornam as coisas mais interessantes.

DEFININDO VALORES DE DIFICULDADE

As tarefas gerais mais importantes do Mestre são preparar o cenário e orientar a história criada pelo grupo (não a criada pelo Mestre previamente). Mas estabelecer dificuldade é a tarefa mecânica mais importante que o Mestre possui no jogo. Embora existam sugestões ao longo deste capítulo para vários valores de dificuldade para certas ações, não há nenhuma lista principal da dificuldade para cada ação que um PJ pode tomar. Em vez disso, o Cypher System foi projetado com o estilo de “ensinar um homem a pescar” de um bom jogo de projeção mental (se você não sabe o que isso significa, ele vem do velho ditado: “Dê um peixe a um homem e ele comerá por um dia. Ensine um homem a pescar e ele vai comer durante toda a vida”. A ideia não é para dar aos Mestres uma tonelada de regras para memorizar ou se referenciar, mas ensiná-los a fazer suas próprias decisões de julgamento lógico).

Urso Devastador, página 348

Emissor de raio, página 375

Claro, na maioria das vezes, não é uma questão de precisão exata. Se você diz que a dificuldade é de 3 e “deveria” ter sido 4, não é o fim do mundo.

Na maioria das vezes é tão simples quanto avaliar algo em uma escala de 1 a 10, sendo 1 incrivelmente fácil e 10 basicamente impossível. As orientações na tabela de dificuldade, apresentadas novamente na página 390 para referência, devem ajudar a colocar você no caminho mental certo para atribuir uma dificuldade a uma tarefa.

Por exemplo, fazemos a distinção entre algo que a maioria das pessoas pode fazer e algo que as pessoas treinadas podem fazer. Neste caso, “normal” significa alguém com absolutamente nenhuma formação, talento ou experiência. Imagine seu tio pouco acima do peso, tentando uma tarefa que ele nunca experimentou antes. “Treinado” significa que a pessoa tem algum nível de instrução ou experiência, mas não é necessariamente um profissional.

Com isso em mente, pense no ato de equilíbrio. Com foco suficiente, a maioria das pessoas pode atravessar uma ponte estreita (como um tronco de árvore caído). Isso sugere que é dificuldade 2. No entanto, caminhar através de uma prancha estreita de apenas 8 cm (3 polegadas) de largura? Isso provavelmente é mais como dificuldade 3. Agora considere andar em uma corda bamba. Isso provavelmente é

uma dificuldade 5 — uma pessoa normal pode lidar com isso somente com muita sorte. Alguém com algum treinamento pode tentar a chance, mas ainda é difícil. Claro, um acrobata profissional pode fazê-lo facilmente. Considere, no entanto, que o acrobata profissional é especializado na tarefa, tornando-a dificuldade 3 para ele. Ele provavelmente está usando Esforço também durante seu desempenho.

Vamos tentar outra tarefa. Desta vez, considere o quão difícil pode ser lembrar o nome do líder da aldeia onde o personagem vivia anteriormente. A dificuldade pode ser 0 ou 1, dependendo de quanto tempo ele foi líder e como ele era conhecido. Digamos que foi há trinta anos e ele foi apenas um pouco memorável, por isso é dificuldade 1. A maioria das pessoas se lembra dele e, com um pouco de esforço, qualquer um pode dizer o nome dele. Agora vamos considerar o nome da filha do líder. Isso é muito mais difícil. Supondo que a filha não era famosa por si própria, provavelmente é dificuldade 4. Mesmo as pessoas que sabem um pouco sobre a história local (ou seja, as pessoas que são treinadas no assunto) talvez não consigam se lembrar disso. Mas e quanto ao nome do cão de estimação pertencente ao marido da filha? Isso provavelmente é impossível. Quem vai lembrar o nome do animal de estimação de uma pessoa obscura há trinta anos? Basicamente ninguém. No entanto,

A menos que por algum motivo você esteja contando aos jogadores diretamente, eles nunca saberão se você altera na hora as estatísticas de um PNJ ou a dificuldade de uma tarefa. Se você está fazendo isso para ter uma história melhor, isso é de sua competência.

DIFICULDADE DA TAREFA

Dificuldade da Tarefa	Descrição	Nº Alvo	Orientação
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas a maioria das pessoas geralmente pode fazer isso.
3	Exigente	9	Requer atenção total; a maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos depois.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas uma que não quebra as leis da física).

não é um conhecimento proibido ou um segredo bem guardado, por isso parece ser uma dificuldade 7. A dificuldade 7 é a classificação que significa “Ninguém pode fazer isso, mas algumas pessoas ainda fazem”. Não é coisa de lendas, mas é algo que você assumiria que as pessoas não podem fazer. Quando você acha que não há como conseguir bilhetes para um concerto esgotado, mas de alguma forma seu amigo consegue agendar para um casal de qualquer forma, é dificuldade 7 (veja a próxima seção para saber mais sobre as dificuldades 7, 8, 9 e 10).

Se você está falando sobre uma tarefa, idealmente a dificuldade não deve ser baseada no personagem que executa a tarefa. As coisas não são inerentemente mais fáceis ou difíceis dependendo de quem as está fazendo. No entanto, a verdade é que, o personagem pode considerar isso sua missão. Se a tarefa for derrubar uma porta de madeira, um autômato feito de metal com motores nucleares de 2 metros de altura (8 pés) deve ser melhor para quebrá-la do que um ser humano médio, mas o nível da tarefa deve ser o mesmo para ambos. Digamos que a natureza do autômato efetivamente lhe dá dois níveis de treinamento para tais tarefas. Assim, se a porta tiver uma dificuldade de 4, mas o autômato é especializado e reduz a dificuldade para 2, recebe um número alvo de 6. O humano não possui tal especialização, então a dificuldade continua a ser 4 e ele precisa chegar a um número alvo de 12. No entanto, quando você define a dificuldade de quebrar a porta, não tente levar em conta todas essas diferenças. O Mestre deve considerar apenas o humano, porque a tabela de Dificuldade da Tarefa é baseada no ideal de uma pessoa “normal”, uma pessoa “treinada” e assim por diante. É humanocêntrico.

A maioria dos personagens provavelmente está disposta a gastar um ou dois níveis de Esforço em uma tarefa, e eles podem ter uma habilidade ou um recurso adequado para diminuir a dificuldade em um passo. Isso significa que uma tarefa de dificuldade 4 muitas vezes será tratada como dificuldade 2 ou mesmo 1, e essas são rolagens fáceis de fazer. Não

hesite, então, em usar dificuldades de nível superior. Os PJs podem enfrentar o desafio, especialmente se tiverem experiência.

AS DIFICULDADES IMPOSSÍVEIS

As dificuldades 7, 8, 9 e 10 são tecnicamente impossíveis. Seus números alvo são 21, 24, 27 e 30, e você não pode rolar esses números em um d20, não importa quantas vezes você tente. Considere, no entanto, todas as maneiras pelas quais um personagem pode reduzir a dificuldade. Se alguém gasta um pouco de Esforço ou tem alguma habilidade ou ajuda, traz a dificuldade 7 (número alvo 21) na faixa de possibilidade — dificuldade 6 (número alvo 18). Agora considere que ele tem especialização, usa muito Esforço e tem ajuda. Isso pode trazer a dificuldade para 1 ou mesmo 0 (reduzindo-a em dois passos do treinamento e especialização, três ou quatro passos de Esforço e um passo do recurso da assistência). Essa tarefa praticamente impossível acabou de se tornar rotina. Um personagem de quarto grau pode e vai fazer isso — nem sempre, devido ao custo, mas talvez uma vez por sessão de jogo. Você deve estar pronto para isso. Um personagem de sexto grau bem preparado e motivado pode fazer isso mesmo com uma tarefa de dificuldade 10. Novamente, ele não vai fazer isso muitas vezes (mesmo com uma Margem de 6, ele teria que gastar 7 pontos de sua Reserva e isso assumindo que ele é especializada e tem dois níveis de recursos), mas pode acontecer se ele estiver realmente preparado para a tarefa (sendo especializado e maximizado em oportunidade de recursos reduzindo a dificuldade em mais quatro passos). É por isso que os personagens de sexto grau estão no topo, por assim dizer.

FALSA PRECISÃO

Uma maneira de olhar para a dificuldade é que cada passo de dificuldade vale 3 no dado. Ou seja, aumente a dificuldade em um passo e o número alvo aumenta em 3. Diminua a dificuldade em um passo e o número alvo é reduzido em 3. Esses tipos de mudanças são grandes e impactantes. Dificuldade, como mecânica de jogos, não é extremamente precisa. É medida

Os jogos de super heróis podem querer elevar a dificuldade de tarefas até 15. Consulte a página 293.

Enquanto eu enfatizo continuamente que o Cypher System é sobre história, não regras, ainda é um jogo, o que significa que os PJs (e os jogadores) podem falhar. É por isso que não é preciso pensar que o jogo é idêntico a romances ou filmes. O sistema convida seu próprio tipo de narração. Os jogadores têm que sentir que existem apostas reais. Que, se falharem, haverá consequências — às vezes, consequências muito duras. E eles devem estar certos nessa suposição.

em grandes porções. Você nunca tem um número alvo de 13 ou 14, por exemplo — é sempre 3, 6, 9, 12, 15 e assim por diante (tecnicamente, isso não é verdade. Se um personagem adiciona 1 a sua rolagem por algum motivo, ele muda um número alvo de 15 para 14, mas isso não vale muita discussão).

A imprecisão é boa neste caso. Seria uma falsa precisão dizer que uma fechadura tem um número alvo de 14 e outra tem um número alvo de 15. O que falsa precisão significa neste contexto é que seria uma ilusão pensar que podemos ser tão exatos. Você pode realmente dizer que uma fechadura é 5% mais fácil de abrir do que outra? E o mais importante, mesmo que você possa, é uma diferença que vale a pena notar? É melhor interagir com o mundo em pedaços maiores e mais significativos do que tentar analisar as coisas com tanta atenção. Se tentássemos avaliar tudo em uma escala de 1 a 30 (usando números alvo e não dificuldade), começaríamos a perder-nos nas teias proverbiais tentando chegar a uma distinção significativa entre algo avaliado como um nível 8 e de alguma coisa sendo um 9 nessa escala.

CONSISTÊNCIA

Muito mais importante do que aquele nível de precisão é a consistência. Se os PJs precisam ativar um dispositivo que abre um portal de deslocamento espacial, e o Mestre dita que é uma tarefa de dificuldade 6 obter as hastes de antimatéria girando às taxas adequadas para alcançar uma frequência harmônica específica, então precisa ser uma dificuldade 6 quando eles retornam no dia seguinte para fazê-lo de novo (ou deve haver uma razão compreensível para que não seja). O mesmo é verdade para tarefas mais simples, como andar através de uma borda estreita ou saltar de uma plataforma. A consistência é a chave. A razão é que os jogadores precisam ser capazes de tomar decisões instruídas. Se eles se lembram do quão difícil foi abrir esse portal ontem, mas é inexplicavelmente ainda mais difícil abri-lo hoje, eles ficarão frustrados porque tentaram aplicar sua experiência ao processo de tomada de decisão, e ela falhou com eles. Se não há como tomar

uma decisão instruída, então todas as decisões são arbitrarias.

Pense nisso em termos da vida real. Você precisa atravessar a rua, mas um carro está se aproximando. Você atravessou a rua milhares de vezes antes, então você pode olhar para o carro e muito facilmente julgar se você pode cruzar com segurança ou se você precisa esperar para que ele passe primeiro. Se o mundo real não tivesse consistência, você não poderia tomar essa decisão. Toda vez que você entrasse na rua, você poderia ser atropelado por um carro. Você nunca cruzaria a rua.

Os jogadores também precisam desse tipo de consistência. Então, quando você atribui uma dificuldade a uma tarefa, anote esse número e tente mantê-lo consistente na próxima vez que os PJs tentarem a mesma tarefa. “Mesmo” é a palavra-chave. Decifrar um código não é necessariamente como decifrar outro. Escalar uma parede não é o mesmo que escalar outra.

Você cometerá erros ao fazer isso, então, apenas aceite esse fato de uma vez. Desculpe qualquer erro com explicações rápidas sobre “um capricho do destino” ou algo diferente em um vento surpreendentemente forte que não estava soprando da última vez.

ENGANOS

Às vezes, os PJs quebram uma porta e você perceberá que você avaliou isso muito baixo. Ou os PJs tentarão andar em uma jangada por um rio em movimento rápido e você (e provavelmente eles) descobrirá rapidamente que a dificuldade que você deu na tarefa foi ridiculamente alta.

Não se preocupe.

Essa porta já estava enfraquecida por um terremoto, uma falha estrutural ou o fato de que outros exploradores batiam nela o tempo todo. Esse rio estava realmente se movendo muito mais rápido do que os PJs primeiramente acharam ou a jangada estava com defeito.

O argumento é que os erros são fáceis de encobrir. E, às vezes, você pode até mesmo dizer aos seus jogadores que foi apenas um erro. Eles podem até ajudar a fornecer uma explicação se você o fizer. Não é o fim do mundo.

Mais importante, na maioria das vezes,



ninguém saberá. Deveria ter avaliado uma tarefa como dificuldade 3 e, em vez disso, você disse que era 4? Ah pois é. A menos que o jogador role um 9, 10 ou 11 — o que teria obtido sucesso na dificuldade 3, mas não na dificuldade 4 — não importará. E mesmo que ele role um desses números, quem se importa? Talvez a chuva realmente estivesse forte naquele dia e aumentou a dificuldade em um passo.

Atenha-se a isso: não deixe o medo de cometer um erro evitar que você avalie livremente e rapidamente a dificuldade de uma tarefa e continue com o jogo. Não agonize sobre isso. Dê uma dificuldade, peça uma rolagem e mantenha o jogo em movimento. Hesitar sobre uma classificação será muito mais prejudicial para o jogo do que dar a algo a classificação errada.

AÇÕES ROTINEIRAS

Não hesite em deixar as ações rotineiras. Não ligue para rolagens de dado quando não são realmente necessárias. Às vezes, os Mestres caem na armadilha ilustrada por este diálogo:

Mestre: O que você faz?

Jogador: Eu _____

Mestre: Ok, role o dado.

Isso não é um bom instinto —pelo menos, não para o Cypher System. Os jogadores devem rolar quando é interessante ou emocionante. Caso contrário, eles deveriam fazer o que fazem. Se os PJs amarrarem uma corda em torno de alguma coisa e usarem-na para descer em um fosso, você poderia pedir rolagem para amarrar, para escalar e assim por diante, mas por quê? Apenas para ver se eles rolam terrivelmente? Então, a corda poderia se desfazer na hora errada ou a mão de um personagem pode escorregar? Na maioria das vezes, isso faz com que os jogadores se sintam desconfortáveis e não é muito divertido. Uma corda que está sendo desfeita no meio de uma excitante cena de perseguição ou em uma batalha pode ser uma ótima complicação (e é por isso que há as *intromissões do Mestre*). Uma corda que está sendo desfeita no meio de uma cena simples de “ir do ponto A para o ponto B” apenas retarda a jogabilidade.

*Intromissão do Mestre,
página 212*

Capítulo 16: Criaturas,
página 296

A verdadeira diversão — a história real — está no fosso. Então bote os PJs lá embaixo.

Há um milhão de exceções a esta diretriz, é claro. Se as criaturas estão jogando dardos envenenados nos PJs enquanto eles escalam, isso pode tornar as coisas mais interessantes e exigir uma rolagem. Se o fosso estiver cheio de ácido e os PJs devem escalar metade do caminho, puxar uma alavanca e voltar, essa é uma situação em que você deve colocar dificuldade e talvez ter uma rolagem. Se um PJ estiver perto da morte, carregando um item frágil de grande importância ou algo parecido, descer pela corda é estressante e uma rolagem pode aumentar a excitação. A diferença importante é que esses tipos de complicações têm consequências reais.

Por outro lado, não tenha medo de usar a intromissão do Mestre em ações de rotina se isso tornar as coisas mais interessantes. Andar até o rei em sua câmara de audiência no meio de uma cerimônia, apenas para tropeçar em um tapete? Isso poderia ter enormes ramificações para o personagem e a história.

OUTRAS FORMAS DE JULGAR DIFICULDADE

Classificar as coisas em uma escala de 1 a 10 é algo que a maioria das pessoas conhece muito. Você também pode vê-la como a classificação de um objeto ou criatura em uma escala similar, se isso for mais fácil. Em outras palavras, se você não sabe o quão difícil seria escalar um penhasco particular, pense nisso como uma criatura que os PJs têm que enfrentar. De que nível seria a criatura? Você poderia olhar no capítulo Criaturas e dizer: “Eu acho que esse muro deve ser tão difícil de lidar como um demônio. Um demônio é de nível 5, então a tarefa de escalar a parede será de dificuldade 5”. Talvez essa seja uma maneira estranha de fazê-lo, mas é bastante direta. E se você é do tipo de Mestre que lida em termos de “Quão difícil será essa luta?”, então talvez, as tarefas de classificar como PNJs para lutar, não são tão estranhas afinal. É apenas uma outra maneira de se relacionar com eles. O importante é que eles estão na mesma escala. Da mesma forma, se os PJs têm que enfrentar uma tarefa de conhecimento

VANTAGENS DESTA SISTEMA

1. O Mestre faz ajustes medidos em passos grandes e uniformes. Isso torna as coisas mais rápidas do que se os jogadores tivessem que fazer aritmética usando uma variedade de todos os números de 1 a 20.

2. Você calcula um número alvo apenas uma vez, não importa quantas vezes os PJs tentem a ação. Se você estabelecer que o número alvo é 12, 12 vai ser cada vez que um PJ tenta essa ação (por outro lado, se você tivesse que adicionar números ao seu dado, você precisaria fazê-lo a cada tentativa.). Considere esse fato no combate. Uma vez que um jogador sabe que ele precisa rolar 12 ou mais para atingir seu inimigo, o combate se move muito rapidamente.

3. Se um PJ pode reduzir a dificuldade de uma ação para o, nenhuma rolagem é necessária. Isso significa que uma ginasta olímpica não rola um dado para atravessar uma ripa de madeira,

mas uma pessoa comum sim. A tarefa inicialmente é classificada como a mesma para ambos, mas a dificuldade é reduzida para o ginasta. Não há chance de falha.

4. É assim que tudo no jogo funciona, seja escalando uma parede, distraindo um guarda ou lutando contra um horror de bioengenharia.

5. Talvez o mais importante, o sistema dá aos Mestre a liberdade de se concentrar inteiramente no fluxo do jogo. O Mestre não usa dados para determinar o que acontece (a menos que ele queira) — os jogadores sim. Não há muitas regras diferentes para diferentes ações, portanto, há pouco a decorar e muito pouco para re-ler. A dificuldade pode ser usada como uma ferramenta narrativa, com os desafios sempre cumprindo a lógica esperada do jogo. Todo o espaço mental do Mestre pode ser dedicado a conduzir a história.

Em última análise, o que você quer é que os jogadores interajam com as situações no jogo, não com as regras e os números que representam a situação.

Não deixe que os jogadores se preocupem demais com a mecânica, porcentagens de dados e coisas do tipo. Isso não conduz a história.

— digamos, tentando determinar se eles sabem onde uma caravana está indo com base em seus rastros — você pode avaliar a tarefa em termos de um objeto. Se você estiver acostumado a classificar as portas ou outros objetos que os PJs tenham quebrado recentemente, a tarefa de conhecimento é apenas um tipo diferente de barreira para sobrepujar.

Tudo no Cypher System — personagens, criaturas, objetos, tarefas e assim por diante — tem um nível. Pode ser chamado de grau ou dificuldade em vez de um nível, mas, no final, é um sistema de classificação numérica usado para comparar as coisas. Embora você tenha que ter cuidado em agrupar muitas correlações — um personagem de primeiro grau não seria facilmente comparado a uma parede de dificuldade 1 ou a um animal de nível 1 — o princípio é o mesmo. Tudo pode ser avaliado e comparado com o resto do mundo (o melhor é tirar os PJs desta equação. Por exemplo, você não deve tentar comparar o nível de um PJ com o nível de uma parede. Graus de personagens são mencionados aqui apenas para complementar).

Por último, se sua mente se inclinar para as estatísticas, você pode olhar a dificuldade como uma chance percentual. Cada número no d20 é um incremento de 5%. Por exemplo, você tem 5% de chance de rolar 1. Você tem 10% de chances de rolar 1 ou 2. Assim, se você precisa rolar 12 ou mais, você tem 45% de chance de sucesso (o d20 tem nove números que são 12 ou superiores: 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20. E 9×5 é igual a 45).

Para algumas pessoas, é mais fácil pensar em termos de chance percentual. Um Mestre pode pensar: “Ela tem cerca de 30% de chance de saber esse fato sobre a geografia”. Cada número em um d20 é um incremento de 5% e leva seis incrementos para igualar 30%, então há seis números que significam que o PJ consegue: 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Assim, uma vez que ela tem que rolar 15 ou mais, isso significa que o número alvo é 15 (e isso significa que a tarefa é de nível 5, mas se você já determinou o número alvo, você provavelmente não se importará com o nível).

INTROMISSÃO DO MESTRE

A intromissão do Mestre é a principal mecânica que o Mestre usa para injetar drama e excitação adicionais no jogo. É também uma ferramenta útil para resolver problemas que afetam os PJs, mas não os envolvem. A intromissão do Mestre é uma maneira de facilitar o que acontece no mundo além dos personagens. O minotauro pode acompanhar os movimentos dos PJs através do labirinto? A corda desgastada aguentará?

Como os jogadores rolam todos os dados, a intromissão do Mestre é usada para determinar se e quando algo acontece. Por exemplo, se os PJs estão lutando contra os guardas de um nobre e o Mestre sabe que há mais guardas nas proximidades, o Mestre não precisa rolar dados para determinar se os outros guardas ouvem a briga e intervêm (a menos que ele queira). Ele simplesmente decide quando seria melhor para a história — o que é provavelmente quando seria pior para os personagens. De certa forma, a intromissão do Mestre substitui a rolagem de dado do Mestre.

Essa mecânica também é uma das principais maneiras pelas quais os Mestres concedem pontos de experiência para os PJs. Isso significa que o Mestre usa pontos de experiência como uma ferramenta narrativa. Sempre que for apropriado, ele pode introduzir complicações no jogo que afetam um jogador específico, mas quando ele faz isso, ele dá a esse jogador 1 XP. O jogador pode recusar a intromissão, mas isso custa a ele 1 XP. Então, ao recusar uma intromissão, o jogador não recebe o ponto de experiência que o Mestre está oferecendo e ele perde um que já possui (esse tipo de recusa é provável que aconteça muito raramente em seu jogo, se ocorrer. E, obviamente, um jogador não pode recusar uma intromissão se não tiver XP para gastar).

Veja como uma intromissão do Mestre pode funcionar em jogo. Digamos que os PJs encontram um painel escondido com alguns botões. Eles aprendem a ordem certa para pressionar os botões e uma seção do chão abre. Como Mestre, você não pergunta aos jogadores

especificamente onde seus personagens estão em pé. Em vez disso, você dá a um jogador 1 XP e diz: “Infelizmente, você está de pé diretamente sobre este novo buraco no chão.” Se ele quisesse, o jogador poderia recusar o XP, gastar um dos seus e dizer: “Eu salto para a segurança”. Provavelmente, ele vai fazer a rolagem de defesa que você pede e deixar a história continuar.

Há duas maneiras para o Mestre lidar com esse tipo de intromissão. Você poderia dizer: “Você está parado no lugar errado, então faça uma rolagem” (é uma rolagem de defesa de Velocidade, é claro). Como alternativa, você poderia dizer: “Você está parado no lugar errado. O chão se abre sob seus pés e você cai na escuridão”. No primeiro exemplo, o PJ tem a chance de se salvar. No segundo exemplo, não. Ambas são opções viáveis. A distinção é baseada em qualquer número de fatores, incluindo a situação, os personagens envolvidos e as necessidades da história. Isso pode parecer arbitrário ou mesmo caprichoso, mas você é o mestre do que a intromissão pode e não pode fazer. A mecânica do RPG precisa de consistência para que os jogadores possam tomar decisões inteligentes com base em como eles entendem que o mundo funciona. Mas eles nunca basearão suas decisões em intromissões do Mestre. Eles não sabem quando as intromissões acontecerão ou a forma que elas tomarão. As intromissões do Mestre são as mudanças imprevisíveis e estranhezas do destino que afetam a vida de uma pessoa todos os dias.

Quando as modificações do jogador (como perícia, Esforço e assim por diante) determinam que o sucesso é automático, o Mestre pode usar as intromissões do Mestre para negar o sucesso automático. O jogador deve rolar para a ação em seu nível de dificuldade original ou no número alvo 20, o que for menor.

JOGADOR RECOMPENSADO COM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os jogadores que ganham 1 XP como resultado da intromissão do Mestre também obtêm 1 XP para premiar outro jogador por qualquer motivo que desejem — talvez o outro jogador tenha uma boa

ideia, tenha dito uma piada engraçada, emprestado uma mão amiga ou o que for apropriado. Isso significa que sempre que o Mestre usa a intromissão do Mestre, ele realmente está dando 2 XP. A capacidade de atribuir o XP aos seus amigos é delegadora e interativa. Isso ajuda os jogadores a regular o fluxo de XP para que ninguém seja excluído. Isso recompensa uma boa jogada que agrada o grupo como um todo, garantindo que todos contribuam para a diversão de todos. Não deve ser apenas o Mestre que decide quais jogadores fizeram algo bom. Alguns grupos vão querer decidir os critérios para os pontos premiados pelos jogadores com antecedência. Outros só querem seguir o fluxo.

Variante: Alternativamente, o grupo poderia agrupar os pontos premiados à jogadores e votar no final de uma sessão para decidir quem recebe cada quantia de XP. Esta pode ser a maneira mais igualitária de fazê-lo, mas provavelmente não é tão divertida ou recompensadora para os jogadores individualmente.

USANDO INTROMISSÕES DO MESTRE COMO FERRAMENTA NARRATIVA

Um Mestre pode usar essa ferramenta narrativa para orientar as coisas. Isso não significa conduzir os jogadores ou direcionar a ação do jogo com uma mão pesada. A intromissão do Mestre não permite que você diga: “Vocês foram capturados, então aqui está o seu 1 XP”. Em vez disso, o Mestre pode direcionar as coisas de forma mais sutil — gentilmente, influenciando quase imperceptivelmente os eventos ao invés de forçá-los. A intromissão do Mestre representa as coisas dando errado. Os bandidos estão bem planejados. A sorte não favorece os personagens.

Considere este cenário: o Mestre planta uma semente de aventura interessante em uma pequena aldeia, mas os PJs não ficam tempo suficiente para encontrá-la. Bem longe da aldeia, os PJs correm de uma víbora venenosa que morde um deles. O Mestre usa a intromissão para dizer que o veneno da cobra tornará o personagem debilitado a menos que ele receba uma grande dose de uma antitoxina muito específica, que o grupo não possui. Claro,

Lembre-se, toda vez que você dá 1 XP a um jogador por uma intromissão do Mestre, você está realmente dando a ele 2 — um para guardar e um para dar a outro jogador.



eles não são obrigados a voltar para a aldeia onde a aventura interessante do Mestre pode começar, mas é provável que eles vão à procura da antitoxina.

Alguns jogadores podem achar a intromissão muito pesada, mas o XP suaviza o golpe. E lembre-se, eles podem recusar esses impulsos narrativos. A intromissão não se destina a ser uma ferramenta de condução — apenas um pouco de direção. Não é uma caminho inescapável, mas um empurrão aqui e ali.

Além disso, o Mestre não precisa ter um objetivo deliberado em mente. A complicação que ele apresenta pode simplesmente tornar as coisas mais interessantes. Ele pode não saber onde isso vai levar a história, só sabe que vai melhorar a história.

Isso é maravilhosamente autorizador para o Mestre — não em um “Ha ha, agora vou mandar no PJ”, mas em um “Eu posso controlar a narrativa um pouco, orientando-a mais para a história que eu quero criar, em vez de contar com os dados.” Considere o antigo desenvolvimento do enredo clássico em que os PJs são capturados e devem escapar dos bandidos. Na ficção heroica, este é um fato que quase parece estranho se não acontecesse. Mas em muitos jogos de RPG, é uma mudança de eventos quase impossível — os PJs geralmente têm muitas maneiras de se livrar das garras do mal, mesmo antes de serem capturados. Os dados devem estar descontroladamente contra eles. Isso virtualmente nunca acontece. Com a intromissão do Mestre, poderia acontecer (novamente, no contexto de um encontro maior, não como uma única intromissão que resulta em todo o grupo de PJs sendo capturados com pouca explicação ou chance de reagir).

Por exemplo, digamos que os PJs estão cercados por orcs. Um personagem está gravemente ferido — debilitado — e o resto está ferido. Alguns dos orcs puxam uma grande rede com pesos. Ao invés de pedir muitas rolagens e descobrir a mecânica para escapar, o Mestre usa a intromissão e diz que a rede cai sobre os PJs que ainda estão de pé. O resto dos orcs aponta lanças de forma ameaçadora. Esta é uma sugestão muito forte para os jogadores que se

render é uma boa opção (e possivelmente a única). Entretanto, alguns jogadores não pegam a dica, de modo que outro uso da intromissão pode permitir que os orcs batam na cabeça de um dos PJs presos e o deixe inconsciente enquanto seus amigos lutam na rede. Se os jogadores ainda assim não se renderem, provavelmente é melhor jogar o resto do encontro sem mais intromissões do Mestre — usar mais seria maçante de qualquer forma — embora seja perfeitamente razoável dizer que um personagem debilitado seja ignorado, uma vez que os orcs estão tentando manter os PJs vivos.

USANDO INTROMISSÕES DO MESTRE COMO MECÂNICA DE RESOLUÇÃO

Esta mecânica oferece uma maneira para o Mestre determinar como as coisas acontecem no jogo sem deixar tudo aleatório. Caras maus tentando esmagar a porta para a sala onde os PJ estão escondidos? O Mestre poderia rolar um monte de dados, comparar as estatísticas dos PNJs com as estatísticas da porta e assim por diante, ou ele poderia aguardar o momento mais interessante, fazer os bandidos invadirem e atribuir um ponto de experiência ao PJ que tentou seu melhor para barrar a porta. A última maneira é o modo Cypher System. Intromissão é uma ferramenta de resolução de tarefas para o Mestre. Em outras palavras, ele não baseia as coisas nas estatísticas, mas na escolha narrativa (sendo franco, muitos grandes Mestres ao longo dos anos — mesmo nos primeiros dias do hobby — executaram seus jogos desta forma. Às vezes, eles lançavam dados ou fingiam rolar dados, mas eles realmente estavam manipulando coisas). Esse método libera o Mestre de se preocupar com mecânicas e pesquisar estatísticas, e permite que ele se concentre na história.

Isso não é trapaça — são as regras do jogo. Esta regra simplesmente substitui a tradicional rolagem de dados por um bom domínio de jogo, lógica e narrativa inteligente. Quando um PJ está subindo uma corda pegando fogo e todos sabem que vai arrebentar em algum momento, o jogo tem um mecanismo para garantir que ela arrebente no momento certo.

Lembre-se de que as intromissões do Mestre podem ocorrer a qualquer momento, não apenas durante o combate. Interromper ou alterar uma interação tensa com PNJs pode ter grandes repercussões.

Variante: Se quiser mais aleatoriedade no seu jogo, ou se você quiser que seu jogo pareça mais uma simulação, atribua uma chance percentual plana para o que você estiver tentando resolver. Por exemplo, em cada rodada, as tropas estelares têm 20% de chance de explodir pela porta — ou, se você quiser o risco de escalonar, uma chance cumulativa de 20% de passar pela porta. Ao não usar a intromissão do Mestre, esse método rouba dos PJs alguns XP, mas quando eles veem você rolando dados, isso pode ajudar com sua imersão. Alternativamente, você pode fingir rolar dados, mas realmente usar intromissão do Mestre, embora este método roube de verdade o XP dos personagens.

Há uma maneira melhor. Anuncie sua intromissão, mas diga que há apenas uma chance de acontecer (indique a chance em porcentagem) e, em seguida, coloque os dados à vista de todos. Se a intromissão ocorrer, conceda XP como sempre. Este é provavelmente o melhor dos dois mundos. No entanto, tira o poder da narrativa das suas mãos e dá aos dados. Talvez esse método seja melhor usado ocasionalmente. Talvez, também, injete alguma variedade e certamente algum drama.

USANDO (E NÃO ABUSANDO) A INTROMISSÃO DO MESTRE

Muito de alguma coisa boa fará o jogo parecer totalmente imprevisível — até mesmo inconstante. O ideal é usar cerca de quatro intromissões do Mestre por sessão de jogo, dependendo do comprimento da sessão, ou uma intromissão por hora de jogo. Isto é, além de quaisquer intromissões que são desencadeadas por jogadores rolando um 1.

INTROMISSÃO ATRAVÉS DAS ROLAGENS DO JOGADOR

Quando um PJ rola 1, lide com a intromissão do Mestre da mesma maneira que você lida com uma intromissão que você iniciou. A intromissão poderia significar uma trapalhada do PJ ou falha no que ele estava tentando fazer, mas poderia significar outra coisa. Considere estas alternativas:

- Em combate, o inimigo do PJ não é está tão machucado quanto ele achava. Dê ao inimigo 5 pontos extras de vitalidade.
- Em combate, o PJ baixa a guarda e o inimigo ganha um ataque livre.

Isso pode não ser verdade para os seus jogadores, mas muitos jogadores raramente, se já fizeram, gastam o XP para recusar uma intromissão do Mestre, mas eles usam regularmente o XP para evitar uma intromissão que vem de uma rolagem ruim. E não há nada de errado com isso. Alguns Mestres podem querer proibir o uso de XP para re-rolar um 1, mas não há necessidade — se você tiver uma ideia para uma boa intromissão, você não precisa esperar até que um jogador role um 1 para usá-la.



- Em combate, os reforços dos inimigos do PJ aparecem.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado decide fugir.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado não gosta dos PJs tanto quanto elas pensavam. Ele rouba eles ou os trai.
- Fora de combate, a sacola do PJ cai aberta, ou a sola de seu sapato se abre.
- Fora de combate, começa a chover intensamente.
- Fora de combate, surge um inimigo de surpresa e a cena se transforma em um combate.
- Em uma interação, o Mestre apresenta um motivo surpreendente para o PNJ. Por exemplo, os PJs estão tentando subornar um funcionário para obter informações e ele revela que o que ele realmente quer não é dinheiro, mas alguém para resgatar seu filho sequestrado.

INTROMISSÃO DO MESTRE QUE AFETA O GRUPO

A ideia por trás da intromissão do Mestre é que o jogador que está sendo afetado adversamente ganha um ponto de experiência. Mas e se a intromissão afetar o grupo inteiro? E se o Mestre fizer um dispositivo instável sobrecarregar e explodir, prejudicando todos os personagens? Neste caso, se nenhum PJ estiver mais envolvido do que os outros (por exemplo, nenhum PJ estava tentando freneticamente reparar o dispositivo), o Mestre deve dar 1 XP a cada personagem, mas não dar a nenhum deles um XP extra para distribuir para outra pessoa.

No entanto, esse tipo de intromissão de grupo deve ser uma exceção, não a regra. As intromissões do Mestre são muito mais eficazes se forem mais pessoais.

EXEMPLO DE INTROMISSÕES DO MESTRE

Não é uma boa ideia usar os mesmos eventos para as intromissões do Mestre repetidamente (“Dolmar deixou cair a espada *de novo*?”). Abaixo estão algumas intromissões diferentes que você pode usar.

MÁ SORTE

Sem ser culpa dos personagens, acontece algo ruim ou pelo menos complicadora. Por exemplo:

- O piso abaixo do PJ cede.
- O barco vira a estibordo no momento errado.
- Uma lufada de vento sopra os papéis da mão do personagem.
- A fivela da mochila do PJ rompe em um momento inoportuno.
- O PNJ com o qual os personagens precisam falar ficou em casa por estar doente.
- Um dispositivo (cyfra ou artefato) avaria ou dá ao usuário uma sacudida.

UMA COMPLICAÇÃO DESCONHECIDA SURGE

A situação era mais complexa (e, portanto, mais interessante) do que os PJs estavam cientes — talvez até mais do que o Mestre sabia, pelo menos no início. Por exemplo:

- Uma cobra venenosa sai da grama alta e ataca.
- A caixa que contém os planos tem uma armadilha de uma agulha venenosa.
- O PNJ que os PJs precisam fazer amizade não fala o idioma deles.
- O PNJ que os PJs tentam subornar é alérgico à garrafa de álcool que eles oferecem.
- Os PJs encontram o livro que precisam, mas as páginas são tão frágeis que se eles o abrirem, pode estragar.

UMA COMPLICAÇÃO IMINENTE SURGE

Os Mestres podem usar este tipo de intromissão como um mecanismo de resolução para determinar o sucesso ou falha do PNJ. Ao invés de rolar dados para ver quanto tempo leva para um PNJ reparar um gerador de campo de força danificado, acontece no momento de escolha do Mestre — idealmente quando seria mais interessante. Por exemplo:

- Os reforços goblins finalmente atravessam a porta trancada.
- As cordas da antiga ponte finalmente se rompem.
- Os guardas da cidade aparecem.
- O teto instável se colapsa.
- O PNJ que detém uma adaga na garganta de um personagem e diz “Não se mova” corta o PJ quando

É importante dizer que, no Cypher System, as regras definem “muito ruim” e “bastante longe” de forma abrangente, deixando intencionalmente muito às habilidades de narração do Mestre. Um jogo com uma abordagem menos baseada na história provavelmente definirá essas coisas com mais precisão.

ele, de fato, se move, colocando-o imediatamente debilitado no marcador de dano.

SORTE OU PERÍCIA DO Oponente

Os PJs não são os únicos com truques surpreendentes nas mangas. Por exemplo:

- O oponente do PJ usa uma manobra rápida para esquivar de todos os ataques.
- O adversário do PJ vê uma abertura e faz imediatamente um ataque adicional.
- O comandante do PNJ anima suas tropas e todos causam 2 pontos de dano adicionais por uma rodada.
- O oponente do PJ usa uma cyfra ou dispositivo similar que produz o efeito certo para a situação.
- Uma parte da parede colapsa no meio da luta, impedindo os personagens de perseguirem o PNJ que foge.

ATRAPALHAR-SE

Embora você não queira que cada rolagem de 1 do jogador seja uma trapalhada, às vezes pode ser exatamente isso. Alternativamente, o Mestre poderia simplesmente declarar que ele se atropelou. Em ambos os casos, considere os seguintes exemplos:

- Em combate, o PJ deixa cair a arma.
- Em combate, o PJ falha e atinge a parede quebrando ou danificando sua arma.
- Em combate, o PNJ atinge o PJ mais forte do que o habitual, infligindo 2 pontos adicionais de dano.
- Em combate, o PJ atinge um aliado por acidente e inflige dano regular.
- Fora de combate, o PJ deixa cair ou pega mal um objeto ou equipamento importante.
- Em uma interação, o PJ inadvertidamente ou inconscientemente diz algo ofensivo.

SUCESSO PARCIAL

A intromissão do Mestre não precisa significar que um PJ falhou. Por exemplo:

- O PJ desativa o dispositivo explosivo antes que ele seja desligado, mas se alguém não permanecer e segurar o detonador ele ainda explode.
- O PJ cria o antídoto, mas tornará azul a

pele de quem o tomar, pelas próximas semanas.

- O PJ salta o fosso, mas acidentalmente deixa solto algumas pedras da borda, fazendo o salto mais difícil para o amigo logo atrás dele.

O RESTO DAS REGRAS

Eu direi novamente: as regras existem para serem usadas como ferramentas para moldar o jogo, a história e a experiência. Quando você diz a um jogador que os guerreiros uivantes e bestiais Cro-magnon no topo do penhasco lançam pedras pesadas para baixo em seu personagem e ele se machucou, as regras lhe dão uma maneira de explicar o quão doido foi.

Uma maneira de ver isso é a seguinte: o Mestre é a entrada sensorial para o jogador. O jogador não pode saber nada sobre o que está acontecendo na realidade fictícia do jogo, a menos que o Mestre lhe diga. As regras, então, são uma forma de transmitir informações aos jogadores de uma maneira que seja significativa para todos sentados à mesa. O Mestre poderia dizer: “Você está bastante ferido”, mas as regras esclarecem quão machucado ele está. O Mestre poderia dizer: “Você pode arremessar essa lança muito longe”, mas as regras fornecem uma definição de “muito longe” que ajuda a manter as coisas consistentes, moderadamente realistas e compreensíveis para que o Mestre não precise repetir muitas vezes.

As regras fazem mais do que isso, é claro. Elas determinam o sucesso ou o fracasso para PJs e PNJs. Elas ajudam a definir os recursos que os personagens têm para interagir com o mundo (embora o melhor recurso seja a engenhosidade dos jogadores e isso não está definido pelas regras).

JULGANDO

Muito do que estou falando aqui é o que as pessoas às vezes chamam de “julgar”. Julgar é basicamente a diferença entre um jogo de computador e um jogo executado por um ser humano real e vivo. Tudo o que um computador pode fazer (até agora) é seguir as regras. Mas um humano pode usar seu senso de lógica (discutiremos isso em detalhes abaixo) para determinar se as



regras têm sentido para uma determinada situação e ele pode fazê-lo caso a caso. Porque há um Mestre humano usando lógica, as regras para como jogar o Cypher System ocupam apenas uma pequena parte deste livro robusto. Se as regras tivessem que cobrir todas as situações imagináveis, bem, isso seria um livro muito diferente.

Por exemplo, imagine que os PJs encontram um assassino que tenta matá-los com um **agulhador** carregado com agulhas envenenadas. Um dos PJs está fortemente blindado, então ele não leva nenhum dano das agulhas — nem perto disso. Isso soa como se as agulhas ricochetearam na armadura. O veneno em uma agulha que não pode penetrar a armadura de um personagem afeta esse personagem? Provavelmente não. Mas essa não é uma regra real. Bem, por que não é uma regra? Porque, de repente, qualquer pessoa que usa um gibão de couro não pode ser afetada por agulhas venenosas. Seria esse o caso? Não, porque o couro grosso não protege todas as áreas no corpo do PJ. É mais complexo do que isso. Você poderia conceber uma regra para cobrir

ambas as situações? Provavelmente, mas por que se incomodar? O Mestre pode tomar uma decisão com base na situação (ele também pode usar a intromissão do Mestre e dizer que uma agulha atingiu onde a armadura não oferece proteção — a intromissão do Mestre resolve muitos desses problemas).

Da mesma forma, às vezes um personagem que cai de uma borda alta deve ficar atordoado e perde o próximo turno. Essa não é a regra, mas faz sentido — às vezes. E a palavra-chave é *às vezes*. Porque às vezes a situação ou o contexto significam que você não quer que isso aconteça, então você julga.

Um personagem que cai de uma borda de 30 metros (100 pés) pode levar 10 pontos de dano. Isso é muito, mas um personagem de vida cheia com uma quantidade razoável de Potência pode levar isso e continuar. Às vezes está tudo bem, mas às vezes abusa da descrença. Se um jogador lê as regras sobre a quantidade de dano causado pela queda, ele pode até fazer seu personagem saltar de um penhasco deliberadamente, sabendo que

Agulhador, página 276

Enquanto os Mestres sempre têm notas que juntaram antes da sessão do jogo, é inteligente ter um monte de papel em branco para escrever anotações durante o jogo. Você sempre terá que fazer as coisas à medida que você percorre, e mais tarde você pode querer lembrar o que você fez. Às vezes, será uma questão de regras (lembrando que foi uma dificuldade 4 pular para atravessar o fosso, de modo que seja consistente quando os PJ retornarem), e às vezes será apenas o nome de um PNJ ou algum detalhe sobre eles.

ele pode aguentá-lo. Então, você julga que ele não apenas perde seu próximo turno, mas a queda também o derruba um passo no marcador de dano. Isso é duro e o jogador realmente sentirá isso. Mas ele deveria sentir, e isso o impedirá de explorar o que pode parecer um buraco nas regras, de maneira que nenhuma pessoa real faria (e ninguém em uma história iria).

Lembre-se, é seu trabalho usar as regras para simular o mundo, mesmo que o mundo seja um lugar de ficção com todos os tipos de estranheza. Você não é um escravo das regras — é o contrário. Se você encontrar um buraco nas regras ou algo que não faz sentido, não encolha os ombros e diga: “Bem, é isso que as regras dizem (ou não dizem)”. Corrija.

Ao falar sobre regras, às vezes as pessoas lançarão palavras como “equilíbrio do jogo” ou referem-se a regras como “quebradas”. Esses conceitos pertencem a jogos em

que os jogadores criam personagens usando regras extensas e fazem muitas escolhas e, em seguida, colocam esses personagens contra desafios específicos para ver como eles se saem. Em tal jogo, um desafio mal avaliado ou mal projetado, ou uma opção de personagem que concede muito ou pouco poder, pode deixar tudo fora de controle. Avançar e melhorar os personagens é o ponto desse tipo de jogo, e a forma como os personagens “vencem” é superando desafios (muitas vezes, lutando). Como o Cypher System não é um jogo sobre a compatibilidade de compilações de PJ contra desafios específicos, nem um jogo sobre o avanço dos personagens (pelo menos não somente isso e, em qualquer evento, os personagens não avançam devido a lutas ou superar desafios), esses conceitos realmente não se aplicam. Se algo parece quebrado, mude-o. Se uma habilidade de PJ for muito poderosa, faça ser menos. Faça isso como parte da história ou, talvez seja melhor, seja sincero com os jogadores. “Ei, pessoal, esse novo poder psíquico do Ray é muito bom. Está fazendo cada luta um passeio e isso não é divertido. Então vou diminuir o efeito. Tá tudo bem?” Uma discussão honesta com os jogadores é muitas vezes a melhor forma de lidar com praticamente qualquer problema que surgir em um jogo. E se um jogador não pode lidar com esse tipo de interação, talvez você não o queira na sua mesa de qualquer maneira.

LÓGICA

Conduzir um jogo exige muita lógica ao invés de uma leitura cuidadosa das regras. Por exemplo, algumas coisas dão aos personagens uma resistência ao fogo (quase sempre expressa como Armadura). Mas não existe uma regra especial para “danos causados pelo fogo” em oposição ao “dano cortante” ou “dano elétrico”. Em vez disso, você usa lógica para determinar se o dano infligido conta como fogo. Nessas situações, há apenas duas vezes quando sua resposta está errada.

A primeira é quando a resposta quebra a suspensão de descrença dos jogadores. Por exemplo, algo que torna um PJ resistente ao fogo provavelmente deve fornecer alguma proteção contra uma arma baseada no



calor. Se não, sua resposta estragará o momento para o grupo.

A segunda resposta incorreta é quando você é inconsistente. Se você permitir que uma armadura à prova de fogo de um PJ lhe dê alguma proteção contra a lava uma vez, mas não na próxima, isso é um problema — não só porque quebra a suspensão da descrença, mas também porque não dá aos jogadores nada para basear suas decisões. Sem consistência previsível, eles não podem tomar decisões inteligentes.

As regras do Cypher System são escritas com o pressuposto de que o Mestre não precisa se ater às regras para tudo, quer por sua causa, quer como defesa contra os jogadores. “Eu vou correr uma distância longa e pular nas costas do meu grande amigo. Em sua ação, ele irá percorrer uma distância longa. Então eu posso me mover duas vezes mais longe em uma rodada. Não há nenhuma regra contra isso, certo?” É verdade que não há uma regra contra isso, mas isso não faz sentido. A lógica do Mestre governa aqui.

Você não deve precisar de regras pedantes para se defender contra os jogadores. Você e os jogadores devem trabalhar juntos para criar um mundo e uma história lógica, consistente e crível. Os jogadores que tentam usar a falta de pedantismo nas regras para obter vantagens irrealistas e ilógicas para seus personagens devem revisitar o conceito básico do Cypher System.

Além disso, as regras não dizem coisas como: “O Mestre decide se o PNJ sabe a resposta à pergunta, ou se ele responde, ou como ele responderá”. Claro que esse é o tipo de coisa que você decide — essa é a sua função. As regras não indicam que você decide se algo é lógico e apropriado para a história ou cenário mais do que afirmam que o jogador decide quais as ações que o personagem dele irá tomar. É assim que o jogo funciona.

Isso coloca mais pressão sobre o Mestre? Sim e não. Isso significa que você precisa fazer mais julgamentos — mais do julgar descrito acima — o que pode ser um desafio se você é novo nisso. Mas ser um árbitro do que parece apropriado e faz sentido é algo que todos nós fazemos, durante todo o dia. Olhe assim: quando

você está assistindo um programa de televisão ou um filme, em algum momento você pode dizer: “Isso parece errado” ou “Isso parece irreal”. Não há diferença entre fazer isso e usar a lógica sendo Mestre.

A longo prazo, confiar na lógica liberta o Mestre. Não mais atrelado a centenas (ou milhares) de regras individuais, problemas de compatibilidade, lacunas e outros, você pode seguir em frente com a história contada pelo grupo. Você pode se concentrar mais nos elementos narrativos do jogo do que nos mecânicos. Para olhar isso de maneira diferente, em outros jogos, os Mestres às vezes gastam muito tempo preparando, o que é quase sempre relacionado a regras: criar blocos estatísticos de PNJ, memorizar subsistemas de regras que entrarão em jogo, equilibrar cuidadosamente os encontros e assim por diante. O Mestre do Cypher System faz muito pouco disso. Preencher o jogo significa descobrir histórias legais, novos dispositivos ou inimigos estranhos e a melhor maneira de transmitir a atmosfera. Os elementos mecânicos podem ser manipulados durante o jogo, usando a lógica na mesa.

ROLAGEM DE DADO

Usar as regras envolve rolagem de dados. Se os dados não significam nada, então tudo é predeterminado e não é mais um jogo por qualquer definição — apenas uma história que está sendo contada. Então os dados precisam ser importantes. Mas isso significa que, às vezes, um PJ falhará quando ele teria sucesso se fosse uma história e vice-versa. Isso não é uma falha; é uma característica. É o que torna os jogos de RPG tão excitantes. Quando estamos assistindo um filme de ação, sabemos que no terceiro ato o herói irá derrotar o vilão no momento certo. Mas em um RPG, talvez não. Não é tão previsível. Essa é uma das coisas que os torna tão especiais.

Por outro lado, coisas como as intromissões do Mestre às vezes sobrepõem as rolagens de dado para ajudar a história a avançar em uma direção que é (espera-se) melhor para o jogo. Como você administra tudo?

Conforme você descreve a ação ou como os PJs se movem pelo mundo, a grande

A qualquer momento, é razoável mudar uma “condição” por outra. Assim, se um PJ se mover um passo para baixo no marcador de dano como resultado de alguém tentando derrubá-lo, algo mais terrível acontece no lugar. Este também poderia ser o caso se alguém tentasse cegar ou afogar um PJ, ou qualquer outra coisa apropriada. Por outro lado, um efeito que normalmente cega um personagem, poderia simplesmente o mover um passo para baixo no marcador de dano, ao invés disso.

Os Mestres podem encorajar os jogadores inteligentes a estarem prontos com suas ações e a saber o suficiente sobre como as ações funcionam para que você não precise perguntar se eles estão usando Esforço ou dizer-lhes para fazer uma rolagem. Em um mundo perfeito, quando é a vez da Michele e você pergunta o que ela está fazendo, ela diz: “Eu vou tentar escalar a árvore para sair do alcance do golem. Estou usando um nível de Esforço e eu tirei um 14”. Desta forma, você pode pegar a informação e imediatamente dizer se ela conseguiu ou não. Isso mantém o jogo se movendo a um ritmo maravilhoso e não deixa conversas sobre a mecânica do jogo atrapalharem.

maioria das coisas que acontecem não deve envolver dados. Andar por aí, comprar coisas em um mercado, conversar com PNJs, atravessar uma região selvagem, procurar em uma antiga ruína — não são ações que normalmente requerem rolagens de dados. No entanto, é fácil pensar em exceções onde as rolagens podem ser necessárias. Como você decide? Existem duas regras.

Primeiro, não peça uma rolagem a menos que pareça que deveria haver uma chance de falha e uma chance de sucesso. Se um PJ quiser disparar uma flecha do arco e acertar na lua, não há necessidade de rolar, porque não há chance de sucesso. Da mesma forma, se ele quiser atirar a mesma flecha em um grande prédio a 3 metros (10 pés) de distância, não há chance de falha. Você e a lógica conduzem o jogo, não o dado.

Em segundo lugar, se uma criatura (PJ ou PNJ) ou objeto for afetado de forma prejudicial — ou, no caso de uma criatura, de forma que ele não quer ser afetado, prejudicial ou não — você precisa envolver uma rolagem de dado. Seja a ação cortar com uma lâmina, usar enganação para ludibriar alguém, ler intrusivamente a mente de um PNJ, derrubar uma porta ou aplicar veneno, algo está sendo prejudicado ou afetado de forma que não quer ser, então uma rolagem é necessária.

Assim, alguém que usando um poder para ficar invisível provavelmente não requer rolagem. Simplesmente funciona. Não há realmente nenhuma chance de falha (a menos que o poder provenha de um dispositivo defeituoso ou alguma outra força estranha esteja atuando) e não afeta diretamente qualquer pessoa ou qualquer coisa além do personagem que se torna invisível. No entanto, usar um dispositivo para mudar as emoções de outra criatura exigiria uma rolagem de dado.

Claro, às vezes um personagem pode usar Esforço para reduzir a dificuldade, então não há necessidade de fazer uma rolagem. Mas você, como o Mestre, também pode renunciar à necessidade de uma rolagem. Considere um adepto que usa sua habilidade de **Lampejo** em um grupo de roedores de nível 1. Cada um tem 3 de vitalidade e o PJ precisa rolar

apenas 3 ou mais para afetar cada um, mas há vinte e quatro roedores. Você pode simplesmente dizer: “Com uma descarga de energia súbita, você incinera o enxame de roedores deixando pouco para trás, além de marcas de ardência e o cheiro de pelo queimado”. Isso mantém as coisas em movimento e impede que o jogo chegue a uma parada enquanto o jogador faz duas dúzias de rolagens. Francamente, a maioria dos personagens de primeiro grau acharão criaturas de nível 1 meramente um incômodo, então nenhum drama é arruinado quando o adepto mata todos. Avance para outro desafio maior.

Quando você renuncia à necessidade de um dado, o que você está efetivamente fazendo é tronar a ação rotina, então nenhuma rolagem é necessária. No caso do adepto, você está reduzindo a dificuldade em um passo devido a circunstâncias: os roedores simplesmente não são tão difíceis. Isso não está quebrando as regras — isso está usando as regras. É assim que o jogo deve ser jogado.

De certa forma, isso não significa que o enxame de roedores é um encontro ruim. Seria ruim em um jogo onde demora uma hora e meia para resolver uma luta que não era um desafio real. Mas, no Cypher System, mesmo se o adepto não explodir todos os roedores, um encontro como esse pode ser resolvido em cinco minutos. Nem todo encontro precisa ser vida ou morte para ser interessante. Mas falamos sobre a concepção de encontros (e a questão relacionada a ritmo) mais adiante neste capítulo.

USANDO TIPOS DE PERSONAGEM PARA DEFINIR O CENÁRIO

Muito mais do que em outros jogos do Cypher System como Numenera ou The Strange, os tipos apresentados no capítulo 5 deste livro devem ser ferramentas para você personalizar seu jogo. Nada ajuda a definir as especificidades do cenário melhor que as opções que os personagens têm à sua disposição, assim como nada define o cenário de uma novela melhor que os personagens principais — quem eles são, o que eles sabem e o que eles podem fazer.

Isso significa que você tem toda a liberdade no mundo para misturar e

Lembre-se que, na maioria das vezes, poderes, habilidades, dispositivos e assim por diante são descritos do ponto de vista dos personagens. Mas os jogadores fazem as rolagens de dado, não o Mestre. Então, por exemplo, se as circunstâncias exigirem que um PNJ faça uma rolagem de defesa, isso significa que um PJ deve fazer uma rolagem de ataque em vez disso.

Lampejo, página 34

combinar habilidades, ou predeterminar opções de habilidades. Se, no seu mundo de fantasia, você tem um tipo de personagem que é um mago que é mestre da magia, pode ser difícil imaginar que esse personagem não seja treinado em conhecimento mágico. Então, você pega o tipo adepto, renomeie-o de “mago” e torne a habilidade de Treinamento Mágico obrigatória no primeiro grau, deixando ao jogador três em vez de quatro opções para habilidades especiais.

Para um exemplo mais aprofundado, considere o glaive de Numenera. O glaive é um guerreiro, mas, no primeiro grau, as habilidades Margem Extra e Hável em Armadura são predeterminados para o tipo, garantindo que o glaive seja o mais físico dos tipos e reforçando a ideia de que a maioria deles usa armadura (o que é comum nesse cenário). Isso deixa glaives com duas opções de habilidade no primeiro grau. No segundo grau, ele obtém uma escolha porque todos os glaives recebem Perícia Com Ataques.

Essa ênfase visa reforçar (não limitar) o cenário e o conceito de personagem. No cenário de Numenera, os glaives são

combatentes e a maioria dos combatentes usam armaduras e todos fazem ataques. Um glaive que não possui perícia em ataques não faz sentido no contexto do cenário.

Os tipos também podem ser montados em vez de predeterminados. Descubra o conceito de personagem do jogador e adapte o tipo a esse conceito, talvez usando traços.

Por exemplo, se um jogador em um jogo moderno quer ser um músico de rock, use o tipo de orador, mas chame-o de “músico” (todas as habilidades serão baseadas em música, em vez de baseadas em palavras, mas os efeitos permanecerão os mesmos). Se um jogador no mesmo jogo quer ser um adolescente rebelde que se esgueira muito, faça dele um explorador com muitas habilidades físicas e habilidades (talvez adicione o traço furtivo) e chame isso de “adolescente”. Se ele mudar de ideia e quer ser um cientista, ele ainda pode ser um explorador, mas enfoca o tipo de perícias de conhecimento (talvez adicionando o traço perícias e conhecimento) e chame isso de “cientista”.

Basicamente, o que deve lembrar é que

Traço, página 54

Sinta-se à vontade para renomear os tipos para qualquer coisa que você quiser ou fazê-los corresponder ao conceito do personagem de um jogador.



os tipos atendem a duas finalidades: ajudar a definir o cenário e a cumprir o conceito de personagem do jogador. Descritor e foco também ajudam a fazer o último, então os Mestres devem se sentir livres para fazer as mudanças ou opções predeterminadas que considerem adequadas aos tipos oferecidos em seu jogo.

AMARRANDO AÇÕES À ESTATÍSTICAS

Embora a decisão esteja aberta a seu critério, quando um PJ fizer uma ação, deve ser bastante óbvio qual estatística está vinculada a essa ação. As ações físicas que envolvem força bruta ou uso de resistência usam Potência. As ações físicas que envolvem rapidez, coordenação ou agilidade usam Velocidade. Ações que envolvem inteligência, educação, percepção, força de vontade ou charme usam o Intelecto.

Em casos raros, você poderia permitir que um PJ usasse uma estatística diferente para uma tarefa. Por exemplo, um personagem pode tentar derrubar uma porta examinando-a de perto na procura de falhas e, portanto, usar o Intelecto ao invés de Potência. Esse tipo de mudança é bom porque incentiva a criatividade do jogador. Apenas não deixe que seja abusado por um jogador exuberante ou muito inteligente. Está bem dentro do seu alcance decidir que a porta não tem falhas, ou decidir que a tentativa do personagem levará meia hora em vez de uma rodada. Em outras palavras, usar uma estatística que não é a escolha óbvia deve ser a exceção e não a regra.

O FLUXO DA INFORMAÇÃO

Vocês são os olhos e ouvidos dos jogadores. Eles não sabem nada sobre o mundo, a menos que você diga a eles. Certifique-se de que as informações fornecidas são precisas e concisas (vamos discutir a boa descrição mais adiante neste capítulo). Seja evocativo, mas não a ponto em que os jogadores percam detalhes na linguagem que você usa. Esteja aberto para responder as perguntas sobre o mundo ao redor deles.

Às vezes é fácil: um PJ observa o topo da colina e você diz a ele o que ele vê. Outras vezes, as coisas estão escondidas, ou há uma chance de que ele perca algo

importante — painéis secretos, assassinos ocultos, criaturas com camuflagem natural, detalhes significativos em um mercado lotado e assim por diante. Nesses casos, talvez uma rolagem esteja envolvida. Mas é estranho pedir aos jogadores que rolem quando não tomaram nenhuma ação. Está dentro dos limites das regras, mas pode ser chato. Existem diferentes maneiras de lidar com essa situação: você pode pedir uma rolagem, comparar níveis ou usar uma intromissão.

Mestre Pede por Rolagens: Esta é a abordagem mais direta. É sempre a melhor opção se a ação de um PJ for procurar, ouvir ou de qualquer forma ficar de olho. Se um PJ estiver vigiando enquanto seus companheiros descansam, peça uma rolagem de Intelecto imediatamente e use o resultado se algo acontecer durante todo o tempo que ele estiver vigiando.

Mas e se o PJ não estiver procurando ativamente? Digamos que um batedor de carteira se move atrás dele para pegar algumas moedas, então você pede ao jogador que faça uma rolagem de Intelecto com uma dificuldade igual ao nível do batedor (provavelmente, ele poderia fazer uma rolagem com base em Velocidade para ver se ele é rápido o suficiente para notar — cabe a você.) Alguns PJs tem perícia em perceber e isso iria entrar em jogo aqui. O sucesso significa que você diz ao personagem o que ele vê e o fracasso significa que ele não percebe nada. No entanto, o jogador sabe que ele teve que fazer uma rolagem, então ele sabe que algo está ocorrendo. Uma maneira de manter os jogadores atentos é pedir uma rolagem quando não há nada a notar.

Mestre Compara Níveis: Você pode tirar o jogador da equação (para não alertar suas suspeitas) comparando o grau do PJ com a dificuldade da tarefa de percepção. Empates ficam à favor do PJ. Você ainda pode usar perícias e recursos como bônus para o grau do PJ. Então, um personagem de terceiro grau treinado em perceber irá detectar o felino predador de nível 4 que espreita atrás dele. Este método é particularmente bom para determinar resultados simples, como se o PJ ouvisse um rio à distância. Esse tipo de coisa não vale a pena rolar, mas

por algum motivo, você pode não querer distribuir as informações automaticamente. Este método também recompensa um personagem perspicaz, que ouvirá o ruído antes de qualquer outra pessoa. Não se esqueça de aumentar a dificuldade pela distância em tal situação.

Mestre se Intromete: Raramente, você pode manter as coisas para si mesmo e aproveitar o conhecimento do que aconteceu como uma intromissão do Mestre. Se o PJ descobre que seu bolso agora está vazio de moedas, isso certamente é uma complicação. Às vezes, a “descoberta” é uma complicação — por exemplo, o personagem percebe que um assalto está acontecendo no beco enquanto ele se aproxima.

Além disso, o Mestre é a fonte de conhecimento sobre a parte das vidas dos PJs que não ocorre em uma sessão de jogo. Se um personagem estivesse no exército e precisasse saber o nome de seu antigo comandante da unidade, você precisa dar ao jogador (ou, melhor ainda, deixá-lo dizer o nome).

FALHA EM PERCEBER

Considere que os PJs perderam um detalhe sensorial muito importante. Se houver uma câmara secreta legal no complexo antigo ou uma pista importante sob a mesa na sala de guarda do castelo, talvez um PJ perspicaz deve apenas encontrá-la (sem rolar), especialmente se ele dissesse que estava procurando. Fazer o contrário pode significar submeter-se à tirania dos dados. Só porque o PJ rolou um 2, a aventura deveria parar?

Bem, em primeiro lugar, não crie um cenário que possa chegar a uma parada total se os PJs forem mal em uma rolagem. Sempre haverá múltiplos caminhos para o sucesso. Além disso, considere suas outras opções. Talvez os PJs saibam sobre a câmara secreta mais tarde e eles terão que voltar para a encontrar. Se os personagens não encontrarem a pista sob a mesa, um PNJ poderia — e depois se exibir com uma demonstração de superioridade. Se tudo mais falhar, como observado acima, às vezes a descoberta é uma complicação e você pode simplesmente colocá-la em um PJ por meio da intromissão do Mestre.

Nesse caso, no entanto, você pode querer incluir um desafio. Por exemplo, o PJ encontra a porta secreta acidentalmente, apoiando-se na almofada de controle escondida, o que permite que os caçadores insectóides voadores protejam a câmara antes que os personagens estejam prontos para eles.

Por outro lado, talvez em tal situação, os PJs não “ganham” a descoberta — se não houve rolagem, então nenhum Esforço foi gasto e nenhum risco foi assumido. Isso não é bom. Talvez os PJs simplesmente perderam desta vez. Talvez eles devam aprender a ser mais atentos.

Em outras palavras, a resposta depende da situação. Não hesite em variar as coisas. Isso deixa os jogadores tentando adivinhar.

SUCESSO GRADUAL

Às vezes, um Mestre se separará do modelo tradicional que governa a resolução de tarefa do Cypher System e permite um sucesso gradual. Com este método, ele define uma dificuldade como de costume, mas se o jogador passar na dificuldade de pelo menos um passo mais alto, seu sucesso é melhor do que o normal. Da mesma forma, se sua rolagem indicar que ele teria conseguido com um passo (ou mais) a menos, ele poderia ter um sucesso parcial.

Por exemplo, um PJ que rastreia os bandidos que roubaram o trem procura trilhas na floresta para ver se algum deles passou por um certo caminho recentemente. Dado o terreno e o tempo, o Mestre decide que a dificuldade é 4, então o número alvo é 12. O jogador rola um 10. Isso não é suficiente para realizar a tarefa que o PJ planejou fazer, mas como ele iria conseguiram se a dificuldade tivesse sido de 3, o Mestre decide que ele ainda descobre que alguma coisa havia subido pelo caminho recentemente — ele simplesmente não tem certeza se foi o bandido. A razão disso é que se o PJ simplesmente estivesse procurando trilhas de qualquer tipo, o Mestre teria estabelecido uma dificuldade de 3. De modo semelhante, se o jogador tivesse rolando um sucesso de 17, pelo menos um passo mais alto, o Mestre teria dito que não só encontrou rastros de bandidos, mas

Uma boa regra é: os jogadores sempre devem saber por que estão rolando. Se você diz de repente: “Me dê uma rolagem” para ver se eles percebem algo, provavelmente seria melhor agirem como se eles percebessem isso e lhes desse a informação, ou procedesse como se não o fizessem e, em seguida, surja uma surpresa sobre eles através de uma intromissão do Mestre. Claro, se um jogador diz que ele está olhando com atenção, essa é outra história.

havia cinco deles e seus rastros mostram que estavam sobrecarregados. Em outras palavras, o jogador teria recebido mais informações do que pediu.

Em uma situação em que há mais resultados do que simplesmente sucesso ou falha, o Mestre pode transmitir esses resultados com base em múltiplas dificuldades. Um jogador pode indicar uma ação e um Mestre pode apresentar não só uma dificuldade, mas duas, três ou mais. Por exemplo, se os PJs tentam persuadir um comerciante a dar-lhes informações, o Mestre pode predeterminar que ele lhes fornece um pouco de informação se eles tiverem sucesso em uma tarefa com uma dificuldade de 2, um pouco mais de informação se tiverem sucesso em uma tarefa com uma dificuldade de 3 e tudo o que ele sabe sobre o assunto se eles tiverem sucesso em uma tarefa com uma dificuldade de 4. Os jogadores não fazem três rolagens diferentes. Eles fazem uma rolagem com um sucesso escalável e gradual.

Como regra geral, faça engenharia reversa da situação. Se o jogador rolar consideravelmente mais alto ou mais baixo do que o número alvo (mais de 3 de diferença), considere o que um sucesso na dificuldade que ele superou o teria dado. Se criar uma chave eletrônica improvisada para abrir uma porta selada tem um número alvo de 18, o que o PJ cria se o jogador rolar 16? Talvez a resposta seja nada, mas talvez seja uma chave improvisada que funciona intermitentemente.

Este sistema raramente é (se for) usado em combate ou situações em que algo funciona ou não. Mas ao criar um objeto, interagir com um PNJ ou ganhar informações, pode ser muito útil. Claro, o Mestre nunca precisa usar este modelo de resolução de tarefas — às vezes o sucesso ou a falha é tudo o que você precisa saber. Geralmente, o sucesso gradual envolve apenas um passo maior ou menor que a dificuldade original, mas o Mestre pode ser tão flexível quanto desejar.

Finalmente, às vezes um Mestre pode oferecer um “prêmio de consolação” pela tentativa. Digamos que um PJ teme que uma porta tenha sido manipulada com uma armadilha. Ele procura, mas falha na

rolagem. O Mestre ainda pode revelar algo sobre a porta. “Você não encontra nada de especial, mas observa que a porta parece bastante robusta e está bloqueada”. É o tipo de informação que o Mestre pode dar automaticamente (pense nisso como uma dificuldade 0), mas suaviza o golpe do fracasso. Algumas informações são melhores do que nenhuma e faz sentido que o PJ aprenda pelo menos algo, se ele estudar um objeto por alguns minutos.

LIDANDO COM HABILIDADES DE PERSONAGEM

Muitas pessoas podem pensar que o Cypher System é um jogo de classe e nível porque tem coisas que são como classes (tipos) e níveis (graus), sendo fácil ver o equívoco. E está tudo bem.

Mas aqui está o verdadeiro segredo, apenas entre você e eu: não são os graus, tipos ou qualquer uma dessas coisas que são a chave para realmente entender o sistema.

São as cyfras.

As cyfras são a chave para fazer o jogo funcionar de forma diferente dos outros jogos. O Cypher System não se trata de jogar durante anos antes que um personagem tenha permissão para se teletransportar, viajar para outras dimensões, causar dano em uma dúzia de inimigos ao mesmo tempo ou criar um autômato mecânico para fazer sua ordens. Ele pode fazer já de começo se ele tiver a cyfra certa.

Este sistema funciona porque tanto o Mestre quanto o jogador têm uma palavra a dizer sobre o que marca um personagem. Não é limitante — é libertador.

A maneira mais fácil de projetar um bom jogo é limitar — e definir rigorosamente — o poder do PJ. Personagens de tal e tal nível (ou o que quer que seja) podem fazer esse tipo de coisa, mas não esse tipo de coisa. O Mestre sabe que os personagens não vão arruinar tudo porque podem ver o passado ou criar uma explosão nuclear.

Mas essa não é a única maneira de projetar um bom jogo. E se você, o Mestre, decidir que, embora não fosse tão bom se os PJs pudessem ver o passado (o que arruinaria o mistério do seu cenário), seria

bom se eles pudessem explodir metade da cidade? O Cypher System permite que você autorize qualquer coisa que você achar apropriada ou interessante.

Para dizer de outra forma (e para continuar os exemplos cada vez mais absurdos), os PJs que podem resolver todos os mistérios e explodir todas as cidades provavelmente acabam fazendo do jogo uma moleza (e, portanto, maçante), mas PJs que podem resolver um mistério ou explodir uma cidade não vão arruinar a campanha. Cyfras permitem que os personagens façam coisas incríveis, legais e divertidas — só não de forma confiável ou consistente. Assim, embora possivelmente tenham acesso a um grande poder de tempos em tempos, eles têm que usá-lo com sabedoria.

Como Mestre, é importante lembrar a distinção entre uma habilidade de personagem conquistada através do tipo ou foco, uma habilidade ou vantagem adquirida através de um artefato e uma habilidade adquirida através de uma cyfra. Os dois primeiros tipos de habilidades moldarão a forma como você espera que os personagens se comportem, mas as cyfras não. Se um PJ tiver o foco *Existe Parcialmente Fora de Fase*, ele estará passando pelas paredes o tempo todo — é o que ele faz — então não deve surpreender você. De certa forma, você deve se “preparar” para isso. Coloque essa palavra entre aspas porque não quero dizer que você a anula. Não coloque um monte de paredes que ele não possa passar. Isso não é divertido. Atravessar paredes é o que ele faz, e se você tira isso ele não consegue fazer nada (frustrar seu poder de vez em quando é bom porque pode adicionar desafio, mas deve ser a exceção, não a regra.) Ao se “preparar” para a habilidade dele, quero dizer para não esperar que uma porta trancada o mantenha do lado de fora. Esteja pronto quando ele se esgueirar, para lugares onde a maioria das pessoas não pode ir, e esteja pronto para dizer o que ele encontra.

Mas com cyfras, nenhuma preparação é necessária. Em primeiro lugar, a maioria delas não quebram nada — elas apenas ajudam o personagem a lidar com uma situação de maneira mais rápida, dando-

lhe alguma cura, um impulso temporário ou um poder ofensivo de uso único. Em segundo lugar, os PJs nunca acabam com um cyfra que você não as deu, então você manda tanto nas suas cyfras quanto deseja. E o terceiro (e talvez o mais importante), quando um PJ puxa uma cyfra de detonação e explode o vagão principal na caravana, mudando completamente a situação, isso faz parte da diversão. Você precisará descobrir o que acontece depois, e os jogadores também. Isso não está arruinando as coisas — é o que deveria acontecer. Jogadores surpreenderem o Mestre faz parte do jogo. Cyfras apenas tornam essas surpresas mais frequentes e de maneiras tão interessantes quanto você está disposto a permitir.

Vamos olhar para a concepção de encontros mais tarde, mas por enquanto, lembre-se deste ponto: nenhum encontro

Existe Parcialmente Fora de Fase, página 148



é tão importante que você sempre se preocupa com os jogadores o “arruinando”. Você ouve esse tipo de queixas o tempo todo. “Seu poder telepático arruinou totalmente essa interação”, ou “Os jogadores surgiram com uma grande emboscada e mataram o vilão principal em uma rodada, arruinando o encontro final”.

Não. Não, não, não. Veja a floresta pelas árvores. Não pense no jogo em termos de encontros. Pense nisso em termos da aventura ou da campanha. Se um PJ usasse uma cyfra potente para matar facilmente um adversário poderoso e importante, lembre-se dessas três coisas:

1. Ele não tem essa cyfra mais.
2. Haverá mais bandidos.
3. Combater não é o ponto do jogo — é apenas um obstáculo. Se os jogadores descobrem uma maneira de superar um obstáculo mais rápido do que você esperava, não há nada de errado com isso.

Eles não estão trapaceando, e o jogo não está quebrado. Basta manter a história andando. O que acontece depois? Quais são as implicações do que aconteceu?

CYFRAS

Embora esteja tudo certo se os jogadores pensem em cyfras como equipamentos ou tesouros, o Mestre deve olhar para elas como habilidades de personagem. Isso significa que cabe ao Mestre garantir que os jogadores sempre tenham muitas cyfras para usar. No decorrer de suas viagens, os PJs devem achar que as cyfras são extremamente comuns. E, uma vez que os PJs são limitados no número de cyfras que podem transportar, eles usarão os dispositivos generosamente.

Cyfras podem ser encontradas através da buscas em ruínas antigas. Podem ser encontradas nos cadáveres de inimigos mágicos ou tecnológicos. Podem ser encontradas entre as posses de oponentes inteligentes caídos ou nos covis de criaturas não inteligentes, quer entre os ossos das refeições anteriores ou como decorações brilhantes em um ninho. Elas podem ser encontradas em aldeias, na parte de trás do carrinho de um comerciante que vende peças velhas e estragadas. Elas são oferecidas como recompensas por pessoas que estão agradecidas pela ajuda dos PJs.

Algumas aventuras oferecerão mais cyfras do que outras. Ainda assim, como regra geral, em qualquer aventura dada, um personagem deve usar pelo menos tantas cyfras quanto ele pode carregar. Isso significa que ele deve encontrar esse número de cyfras na mesma quantidade de tempo (mais ou menos). Assim, você pode simplesmente adicionar um número de cyfras que os PJs podem carregar e, em média, eles devem encontrar pelo menos aquela quantia de cyfras em uma determinada aventura.

Se seus jogadores são típicos, eles usarão cyfras relacionados ao combate de forma deliberada, mas guardarão suas cyfras utilitárias. Um emissor de raio ou escudo defensivo será usado, mas um cinto suspensor ou módulo de fase permanecerá mais tempo nas fichas de personagens deles.

Como com todo o resto do jogo, é intencionalmente muito fácil para o Mestre criar novas cyfras. Basta pensar no efeito e como expressá-lo como uma vantagem no jogo. Existem dois tipos de cyfras: aquelas que permitem ao usuário fazer algo melhor e aquelas que permitem ao usuário fazer algo que não poderia fazer de outra forma.

O primeiro grupo inclui tudo o que reduz a dificuldade de uma tarefa (incluindo tarefas de defesa). O segundo grupo inclui coisas que concedem novas habilidades, como voo, um novo meio de ataque, a capacidade de ver o passado ou qualquer número de outros poderes.

Algumas notas importantes sobre a concepção de novas cyfras:

- Cyfras devem ser itens de uso único. Os PJs as usam e encontram novas.
- Cyfras devem ser potentes. Uma habilidade menor não vale a pena. Se um ataque não é tão bom quanto uma arma regular, por que se preocupar com isso?
- Cyfras não devem ter inconvenientes.
- Cyfras devem ser temporárias. Normalmente, um poder que é usada uma vez. Habilidades ou vantagens que têm duração de dez minutos à vinte e quatro horas (no máximo).
- Cyfras podem assumir qualquer forma. Basta torná-la apropriada para o gênero.

Cyfras nos ensinam, como Mestres, a projetar diferentes tipos de cenários — aqueles em que, se um jogador tiver algo que basicamente possa resolver um único problema (derrotar um inimigo, ler uma mente, ignorar uma barreira), toda a aventura não é destruída. Sempre haverá mais na aventura do que só um encontro, obstáculo, inimigo ou segredo.

ENCORAJANDO A CRIATIVIDADE DO JOGADOR

O Cypher System é um jogo que coloca mais importância na criatividade do que na compreensão das regras. Os jogadores não devem ter sucesso porque escolheram todas as opções “corretas” ao criar seus personagens, mas porque eles apresentam as melhores idéias quando enfrentam desafios. Isso significa que, para cada desafio, deve haver uma solução direta (destruir a torreta elétrica que emite raios para entrar na torre) e um não tão direto (se aproximar da torre, encontrar o condutor de energia da torreta e rompê-lo). Não é sua responsabilidade como Mestre vir com ambos. Os jogadores apresentarão as soluções não tão diretas. Você só precisa estar disposto a seguir com as idéias deles.

Isso não significa que você tenha que deixá-los ter sucesso se tentarem algo estranho. Pelo contrário, a solução não tão direta pode acabar sendo tão difícil ou mais difícil do que a direta. Mas você deve estar pronto para julgar a ideia, não importa o que. É tentador dizer que não há como encontrar ou cortar o condutor de energia e os PJs precisam destruir a torreta do modo antigo (um encontro de combate). Em algumas situações, isso pode ser apropriado — talvez o condutor simplesmente não seja acessível aos PJs na parte externa da torre. Mas um Mestre tem que estar disposto a dizer que às vezes é possível e julgar os detalhes no momento. Se você não fizer isso, e você negou as idéias indiretas dos jogadores,

eles aprenderão que a única coisa a fazer é sentar a porrada sempre. Que a solução óbvia é a única solução possível. Eventualmente, isso fará o jogo chato porque as coisas parecerão repetitivas e muito bem estruturadas.

A melhor solução é não desenvolver noções preconcebidas de como os PJs podem lidar com os encontros em uma aventura. Se eles vão entrar em uma torre, você pode notar que a torre tem alguns guardas, um sistema de alerta de intromissão sensível à pressão ao redor do perímetro e uma torreta com rastreamento luminoso na parte superior. Mas você não sabe se os PJs vão lutar contra os guardas, suborná-los ou esgueirar-se por eles. Você não sabe como eles vão lidar com o sistema de alerta e a torreta. Esse não é o tipo de coisa que você precisa pensar antes, mas você precisa estar pronto quando isso aparecer na mesa. Você deve se preparar para as situações mais óbvias — por exemplo, predetermine o nível da torreta e quanto dano ela causa. Mas quando um jogador afirma que sua ação é olhar em torno de pontos onde a torreta não pode atacar porque uma parede bloqueia ou um ângulo a impede, é quando você toma um segundo para considerar e (particularmente se ele rola bem em uma ação de Intelecto) talvez diga: “Sim, de fato, há um ponto”, mesmo que não tivesse pensando em tal coisa antes desse momento.

ARTEFATOS

Em termos de narrativa, os artefatos são muito parecidos com cyfras, exceto que a maioria não são itens de uso único. Mecanicamente, eles servem para um propósito muito diferente. Supõe-se que os personagens estão explorando com algumas cyfras à sua disposição. Os artefatos, no entanto, são habilidades agregadas que tornam os personagens mais amplos, profundos e, muitas vezes, mais poderosos. Eles não são necessários — eles são extras.

Os poderes concedidos por artefatos são

mais como as habilidades adquiridas com o tipo ou foco de um personagem, na medida em que mudam a maneira como o PJ é jogado em geral. A diferença é que quase todos os artefatos são temporários. Eles duram mais do que as cyfras, mas porque eles têm uma rolagem de esgotamento, qualquer uso pode ser o último.

Assim como cyfras, então, os artefatos são uma maneira para o Mestre desempenhar um papel no desenvolvimento dos personagens. Embora a armadura, as armas e outras coisas parecidas sejam boas, as capacidades

Você pode querer proibir o uso de XP para re-rolar rolagens de esgotamento de artefatos. Isso é na verdade bastante razoável.

especiais — como comunicação ou viagens de longo alcance — podem realmente mudar a forma como os PJs interagem com o mundo e como lidam com os desafios. Algumas dessas habilidades permitem as ações que você deseja que os PJs tomem. Por exemplo, se você quiser que eles tenham uma aventura subaquática, forneça-lhes artefatos (ou cyfras) que lhes permitem respirar debaixo d'água.

Também como cyfras, os artefatos são simples para o Mestre criar. A única diferença com os artefatos é que você lhes dá uma rolagem de esgotamento, usando qualquer número em 1d6, 1d10, 1d20 ou 1d100. Se você quer que o artefato seja usado apenas algumas vezes, dê uma rolagem de esgotamento de 1 em 1d6, 1 ou 2 em 1d10, ou mesmo 1 ou 2 em 1d6.

Se você quiser que os PJs o usem repetidamente, uma rolagem de esgotamento de 1 em 1d100 mais ou menos significa que eles podem usá-lo livremente sem se preocupar demais.

PERÍCIAS E OUTRAS HABILIDADES

Às vezes, as regras falam diretamente da criatividade do personagem. Por exemplo, os jogadores podem fazer suas próprias perícias. É possível ter uma perícia chamada “andar de corda bamba” que concede a um personagem uma melhor chance de atravessar uma corda bamba e outra habilidade chamada “equilíbrio” que dá ao personagem uma melhor chance de atravessar uma corda bamba e executar outras ações de equilíbrio também. Isso pode parecer desigual no início, mas o objetivo é permitir que os jogadores criem precisamente os personagens que eles querem. Você deve permitir que um personagem crie uma habilidade chamada “fazer coisas” que o faça melhor em tudo? Claro que não. O Mestre é o árbitro final, não só da lógica, mas também do espírito das regras, e ter uma ou duas perícias únicas que cobrem todas as contingências claramente não está no espírito das regras.

É importante que os jogadores interpretem o personagem que eles querem. Este conceito é suportado não só com o sistema de perícia aberto, mas também com a capacidade de obter um adiantamento de ponto de experiência

para adaptar um personagem ainda mais. Da mesma forma, o Mestre deve estar aberto para permitir que um jogador faça pequenas modificações para refinar seu personagem. Em muitos casos, particularmente aqueles que não envolvem pontos de estatística, armaduras, danos infligidos ou os custos de Esforço ou habilidades especiais, a resposta do Mestre provavelmente deveria ser: “Claro, por que não?” Se um PJ acabar sendo realmente bom em uma perícia particular — melhor do que ele deveria “ser” — qual o problema? Se Dave pode nadar incrivelmente bem, como isso prejudica o jogo em termos da experiência de jogo ou da história que se desenvolve? Não o faz. Se Helen pode abrir praticamente qualquer fechadura mundana que ela encontra, por que isso é ruim? Na verdade, provavelmente é bom para o jogo — provavelmente há algo interessante do outro lado dessas portas.

De certa forma, isso não é diferente de julgar uma solução não tão direta para um desafio. Às vezes você tem que dizer “Não, isso não é possível”. Mas às vezes, se faz sentido, abra-se a possibilidade.

MANUSEANDO PNJs

Os personagens não jogadores são pessoas e criaturas que vivem no mundo, ao lado dos PJs. Eles são apenas uma parte do mundo como os PJs e devem ser retratados tão realistas quanto. Os PNJs são a principal maneira de respirar a vida do mundo, contar as histórias que o mundo tem para contar e retratar o tipo de jogo que deseja executar. PNJs memoráveis podem criar ou quebrar uma campanha.

Os PNJs não deveriam ser “bucha de canhão” porque ninguém se imagina assim. Pessoas reais valorizam suas vidas. Eles não deveriam ser idiotas, facilmente enganados em fazer coisas ou agir de maneira que ninguém jamais faria, simplesmente porque uma rolagem de dado o sugere (a menos que eles não sejam muito brilhantes ou algo mais poderoso — como controle mental — esteja atuando).

Pense sobre pessoas reais que conhece ou personagens de livros, televisão e filmes. Baseie suas personalidades de PNJs neles. Torne-os tão variados, interessantes

Embora o nível e as estatísticas do PNJ sejam importantes, isso é tão importante quanto a sua aparência, a maneira como ele fala e como ele age. Se um PNJ for mais do que um simples inimigo e de curto prazo (como um bandido), quando você faz suas anotações sobre coisas como seu nível e Armadura, também anote algo sobre sua aparência ou personalidade. Se um PNJ vai interagir com os PJs por mais de um minuto, anote pelo menos duas coisas diferentes: ele faz piadas estúpidas, ele tem uma cicatriz na orelha, ele ri demais, ele fala muito suavemente, ele cheira mal e assim por diante.

e profundos quanto essas pessoas.

Lembre-se também de que há personagens menores e principais, como em um livro. Os bandidos que atacam os PJs estão em destaque por apenas alguns minutos no máximo e não precisam de muito desenvolvimento, mas um grande adversário ou aliado pode ter muita atenção dos jogadores e, portanto, merece muito de você. Como com tantas coisas relacionadas a ser um bom Mestre, consistência e credibilidade são as chaves para desenvolver um bom PNJ.

ESTATÍSTICAS DE JOGO DE PNJ

Os PNJs devem ser fáceis de criar. A maioria pode simplesmente ser ajustado em um nível de 1 a 10 e está pronto. Trabalhar sobre como descrevê-los ou retratá-los demorará mais do que trabalhar suas estatísticas de jogo.

Às vezes, você quer elaborar as habilidades do PNJ e adaptá-las ao conceito. Um PNJ de nível 4 que é um gênio da computação pode ser de nível 5 ou 6 em tarefas relacionadas a computador. Mas não basta fazer o PNJ nível 5 ou 6 em geral, porque então ele também seria melhor em combate, interações, escalada, saltos e tudo mais, e isso não se encaixa no seu conceito.

Use os PNJs do capítulo 17 como bons pontos de partida ou como exemplos para o que você pode fazer. Mas você não está limitado por eles. Na verdade, você não está limitado de forma alguma. A coisa mais importante a lembrar sobre os PNJs no Cypher System é que eles não seguem as mesmas regras que os PJs. Eles não possuem descritores, tipos ou focos. Eles não têm graus ou nenhuma das mesmas estatísticas. Eles nem jogam dados.

Os PNJs trabalham precisamente conforme você (e o cenário e a história) precisa deles. Se um PNJ é o maior espadachim da terra, você pode dar vantagens óbvias com uma espada em ataques e defesas, mas também pode sair da caixa, permitindo-lhe atacar mais de uma vez por turno, tentar desarmar inimigos com uma passada de sua lâmina e assim por diante.

Não há regras rígidas para criar um PNJ que possa ser compatível perfeitamente com os PJs em combate — não é esse tipo

de jogo e esse não é o propósito dos PNJs. Em vez disso, use a mecânica simples do jogo para retratar os PNJs no mundo e na sua narrativa para que eles façam sentido e podem fazer o que você quer que eles façam (e não podem fazer o que você não quer que eles façam).

Como os personagens do jogador, os PNJs geralmente carregam e usam cyfras. Assim, qualquer PNJ poderia ter praticamente qualquer habilidade à sua disposição como um poder único. Em teoria, os PNJs podem se curar, criar campos de força, se teletransportar, voltar o tempo, ferir um inimigo com uma explosão sônica ou fazer qualquer outra coisa. Um PNJ também pode usar feitiços, possuir poderes mutantes ou ter implantes biomecânicos. Você pode definir essas cyfras e habilidades ao se preparar para o jogo, ou você pode simplesmente ir com a ideia de que certos PNJs podem produzir efeitos incríveis e surpreendentes e criar para eles conforme o jogo segue — com algumas ressalvas.

Se todos os PNJs podem fazer o que quiserem, sempre que quiserem, isso não irá infundir muita credibilidade nos jogadores ou dar-lhe muita credibilidade como Mestre. Portanto, mantenha as seguintes coisas em mente.

Atenha-se ao Nível: PNJs geralmente devem manter seus parâmetros de nível. Claro, você pode dar a um PNJ durão com mais vitalidade do que seu nível pode indicar, e o espadachim acima mencionado pode atacar e defender com sua lâmina em um nível superior ao normal, mas estas são pequenas exceções.

Explique as Coisas Como Quiser: Se você continuar com os parâmetros de níveis gerais, você pode expressá-los em todos os tipos de maneiras interessantes. Por exemplo, um PNJ de nível 5 geralmente inflige 5 pontos de dano. Mas esse dano pode vir de ondas de força magnética que ele pode produzir graças a um vírus de nanotecnologia que assumiu seu corpo.

Cartas Selvagens: Você pode dar a alguns PNJs — feiticeiros, engenheiros com muitos dispositivos estranhos e outros assim — uma habilidade de carta selvagem que lhes permite fazer coisas interessantes como levitar, usar telecinesia, construir

Como os jogos do Cypher System não são apenas sobre combate e ganhar poder, os PNJs devem ser motivados por coisas além disso. O amor, a luxúria, o constrangimento, a lealdade, a vingança, os laços familiares, o altruísmo e a curiosidade são motivadores ótimos.



Capítulo 9: Regras do Jogo, página 206

objetos de força pura e assim por diante. Você não precisa criar esses poderes antes do tempo. Estes raros PNJs podem apenas fazer as coisas estranhas. Enquanto você mantê-los razoáveis a maior parte do tempo, ninguém vai se importar (se cada inimigo importante tiver um campo de força, isso parecerá repetitivo, maçante e injusto para os PJs).

Use Intromissões do Mestre: Uma vez que um PJ pode produzir todos os tipos de efeitos interessantes, úteis e surpreendentes, graças a cyfras, você ocasionalmente pode replicar isso para um PNJ usando a intromissão do Mestre para lhe dar precisamente a habilidade necessária na situação atual. Se o PNJ foi envenenado, ele tira um frasco de antiveneno. Se um vilão é encurralado pelos PJs, ele ativa um dispositivo no cinto que o deixa passar pelo chão. Se o inimigo estiver no fim da vitalidade, ele se injeta um impulso temporário de adrenalina que restaura 15 pontos de vitalidade imediatamente.

PNJs E MORTE

Conforme explicado no **Capítulo 9: Regras do Jogo**, os PNJs têm uma pontuação de vitalidade ao invés de três conjuntos de estatísticas. Quando um PNJ chega a 0 de vitalidade, ele está caído. Se isso significa morto, inconsciente ou incapacitado depende das circunstâncias que você e os jogadores ditam. Muito disso pode ser baseado em lógica. Se o PNJ for cortado ao meio com um machado gigante, provavelmente morreu. Se ele for agredido mentalmente com um ataque telepático, ele pode ficar insano. Se ele for atingido na cabeça com uma clava, bem, essa você quem diz.

Dependerá também das intenções daqueles que estão lutando contra o PNJ. Os PJs que desejam eliminar um inimigo em vez de matá-lo podem simplesmente declarar isso como suas intenção e descrever suas ações de forma diferente — usando o lado da lâmina, por assim dizer.

INTERAÇÕES

Digamos que os PJs desejam aprender mais sobre um homem desaparecido, então

eles falam com seu melhor amigo. Você e os jogadores interpretam a conversa. Os jogadores são amigáveis e úteis e fazem suas perguntas com respeito. Você pede uma rolagem de Intelecto (usando o nível do amigo para determinar a dificuldade) para ver se ele vai falar com eles, ou você simplesmente decide que ele reage bem a eles e dá-lhes a informação?

Como outro exemplo, uma velha tem vigiado a entrada de uma antiga ruína há anos. Ela considera um dever conferido a ela pelos deuses e nunca disse a ninguém os segredos que ela conhece. Os PJs chegam com algum treinamento em interações, rolam dados e esperam que a mulher desembuche. Ela conta a eles tudo?

A resposta a ambas as perguntas é: depende. Em qualquer situação, você é justo ignorar os dados e a mecânica e simplesmente lidar com as coisas através da conversa na mesa. Isso é o que torna os encontros de interação tão interessantes e tão distintivos de, digamos, o combate. Você não pode deixar de lado os dados e atuar a luta entre os PJs e um gigante, mas você pode interpretar uma conversa. Nesses casos, você pode retratar os PNJs exatamente como você deseja, de maneiras que parecem adequadas às suas personalidades, sem se preocupar com rolagens de dado. O melhor amigo provavelmente quer ajudar os PJs a encontrar o camarada desaparecido. A velha nunca daria seus segredos a um grupo de fala mansa que aparece em sua porta um dia. Você também pode garantir que os jogadores obtenham as informações que deseja que eles obtenham e não obtenham as informações que você não deseja que eles obtenham.

Por outro lado, às vezes o uso da mecânica do jogo é uma opção melhor. Por exemplo, uma pessoa que não é particularmente eloquente pode querer interpretar um personagem que é um falador suave. Você não exigiria um jogador que nunca brandiu uma espada na vida real para provar que ele é um lutador hábil para vencer uma luta no jogo, então você não deve forçar o jogador de um personagem encantador a ser, bem, encantador. A mecânica do jogo pode simular essas qualidades.

E às vezes, você pode usar ambas as abordagens. Você pode deixar a conversa com o PNJ seguir em torno da mesa e, em seguida, pedir rolagens — não para determinar se os PJs conseguem ou falham na interação, mas para ter uma ideia do grau de sucesso. Por exemplo, se os personagens tiverem uma boa história do porquê os guardas no portão devem deixá-los passar, a rolagem pode determinar não se os guardas dizem sim (você pode usar a lógica para isso), mas se os guardas acompanham os PJs além do portão. De certa forma, a rolagem de dado molda a reação de um PNJ. Não é um interruptor de ligar/desligar, mas um grau geral da confiança global que os PJs ganham.

IDIOMA

Leitores cuidadosos terão percebido que não há regras intrincadas para idiomas no Cypher System, apenas uma breve menção de que você pode se tornar fluente em um novo idioma em vez de ganhar uma habilidade. Isso é porque, para a maioria das pessoas, o idioma é mais um plano de fundo ou um recurso de interpretação que um mecanismo. Você não quer fazer uma rolagem para falar, por exemplo. Os personagens devem começar o jogo conhecendo o(s) idioma(s) que faz mais sentido para eles.

O idioma é um caso especial, no entanto, porque algumas pessoas não querem lidar com isso. E está tudo bem. Alguns jogadores e Mestres encontrarão um desafio interessante para se comunicar com pessoas ou criaturas que não compartilham um idioma em comum. Outros pensam que é um impedimento para a interação sem real revés. Você pode lidar com o problema como quiser.

ALIADOS PNJ

Como os jogadores geralmente rolam todos os dados, os PNJs que não são adversários levantam problemas únicos no Cypher System. Se um personagem ganha um aliado PNJ que acompanha o grupo, como as ações do aliado são resolvidas?

Na maioria das vezes, o Mestre deveria decidir o que faz mais sentido no contexto da situação e do PNJ. Se os personagens escalarem uma inclinação íngreme e devem

Mestres precisam ser fluidos e flexíveis à medida que estão conduzindo um jogo. Às vezes, é necessária uma abordagem mecânica rigorosa e, outras vezes, é bom apenas seguir com a situação e manter a história em movimento. O importante — particularmente para Mestres mais novos — não é sempre saber quando fazer cada coisa, mas lembrar que você tem a liberdade de experimentar.

Cambaleador significa que, se a criatura atinge um inimigo, o alvo deve suceder em uma rolagem de defesa imediatamente ou perde o próximo turno.

fazer rolagens para subir, o PNJ não faz uma rolagem. Em vez disso, o Mestre rapidamente considera se ele poderia escalá-lo e parte daí. Um aliado em forma e capaz simplesmente deve escalar a inclinação. Um PNJ fraco ou com excesso de peso precisará de assistência. Em outras palavras, o PNJ não enfrenta o desafio (é o que os PJs fazem) — ele continua a ser parte do desdobramento da história. O velho que os PJs devem acompanhar através de montanhas perigosas precisa de ajuda para escalar porque isso faz parte da história da aventura. O seu filho sadio, que também viaja com o grupo, não precisa de ajuda, porque isso não faz muito sentido.

Se o grupo inteiro for apanhado em um deslizamento de terra mais tarde na mesma aventura, o Mestre pode fazer uma de duas coisas em relação aos PNJs. Ou decidir o que acontece com eles, como parecer mais lógico ou apropriado (talvez usando a intromissão do Mestre, já que o que acontece com os PNJs também afeta os PJs) ou os jogadores rolam em nome dos PNJs e os trata como os personagens do jogador em todos os sentidos possíveis.

CRIATURAS

Sempre que possível, as criaturas devem ser tratadas como outros PNJs. Eles não seguem as mesmas regras que os

personagens do jogador. Eles deveriam ter maior margem ao fazer coisas que não se encaixam no molde normal. Uma besta de vários braços deve poder atacar múltiplos inimigos. Um animal tipo rinoceronte deve poder mover-se uma distância considerável e atacar como parte de uma única ação.

Considere o tamanho da criatura com muito cuidado. Para aqueles que são rápidos e difíceis de acertar, aumente a dificuldade de atacá-los em um passo. As criaturas grandes e fortes devem ser mais fáceis de atingir, então diminua a dificuldade de atacá-las em um passo. No entanto, você deve dar livremente a habilidade cambaleador para qualquer coisa duas vezes maior que um ser humano. Isso significa que se a criatura atinge um inimigo, o alvo deve passar em uma rolagem de defesa imediatamente ou perde o próximo turno dele.

O nível de uma criatura é um indicador geral da sua resistência, combinando aspectos de poder, defesa, inteligência, velocidade e muito mais em uma classificação. Em teoria, uma pequena criatura com poderes incríveis ou veneno extremamente mortal pode ser de alto nível, e uma grande besta que não é muito brilhante e não é muito lutadora poderia ser de baixo nível. Mas esses exemplos vão



contra a norma. Geralmente, as criaturas menores têm menos saúde e são menos aterrorizantes no combate do que as maiores.

O Cypher System não tem um sistema para criar criaturas. Não há uma regra que diga que uma criatura com certa habilidade deve ser de um determinado nível, e não há uma regra que dite quantas habilidades uma criatura de um determinado nível deveria ter. Mas tenha em mente o espírito do sistema. As criaturas de nível inferior são menos perigosas. Uma criatura de nível 1 pode ser venenosa, mas seu veneno deve causar alguns pontos de dano no máximo. O veneno de uma criatura de nível 6, no entanto, pode derrubar um PJ em um passo no marcador de dano ou colocá-lo em coma se ele falhar em uma rolagem de defesa de Potência. Uma criatura de baixo nível pode ser capaz de voar, atravessar objetos ou se teletransportar porque essas habilidades a tornam mais interessante, mas não necessariamente mais perigosa. O valor de tais habilidades depende da criatura que as usa. Em outras palavras, um roedor que muda de fase não é excessivamente perigoso, mas um monstruoso inimigo que muda de fase é aterrorizante. Elementos básicos como vitalidade, dano e poderes ofensivos ou defensivos (como veneno, paralisia, desintegração, imunidade a ataques e assim por diante) precisam ser ligados diretamente a criaturas de nível mais alto, obtendo melhores habilidades e mais delas.

ENSINANDO AS REGRAS

Não é realmente o seu trabalho ensinar aos jogadores as regras, mas muitas vezes depende do Mestre fazer exatamente isso. Antes de começar um jogo, incentive os jogadores a lerem o **Capítulo 3: Como Jogar o Cypher System** para obterem uma visão geral do jogo. Não demorará muito.

Você provavelmente também deseja dar uma visão geral do cenário que criou e das expectativas de gênero que existem. Concentre-se principalmente nos tipos de personagens que um jogador pode criar e o que eles podem fazer no jogo. Uma vez que os jogadores entendem quem são e o que eles farão, o resto do cenário é apenas detalhes que eles podem descobrir à

medida que avançam.

A chave para ensinar alguém o jogo é começar com a ideia de rolagens de dados e como elas usam a mesma mecânica, não importa o que um personagem tenta fazer. Em seguida, explique sobre usar Esforço, que envolve uma introdução às três estatísticas. Depois disso, um jogador está pronto para começar a fazer um personagem. Conduzir um novo jogador através do processo de criação de personagens o prepara para jogar. Não o sobrecarregue com muitos detalhes além disso. Todos eles podem ser compreendidos conforme necessário no decorrer do jogo.

AS PRIMEIRAS SESSÕES

Em qualquer jogo, os Mestres devem considerar executá-lo um pouco diferente nas primeiras vezes e o Cypher System não é diferente. Há algumas coisas que um Mestre pode esperar com uma mesa cheia de novos jogadores. Em primeiro lugar, eles não receberão a terminologia e o jargão certo — eles usarão a terminologia e o jargão do último jogo que eles jogaram. E está tudo bem. Mas o Mestre deve tentar corrigi-los, porque os jogadores seguem sua liderança e após uma sessão ou duas, eles começarão a se corrigir. Se o Mestre sempre chama coisas pelo nome errado, os jogadores também irão. No entanto, não fique só cuspiendo jargões. Cada vez que você usa um novo termo pela primeira vez, como “marcador de dano”, “intromissão do Mestre”, ou mesmo “dificuldade”, explique o que isso significa. Certifique-se de que todos estão alinhados, mesmo com as coisas básicas.

Os jogadores não saberão o que é fácil e o que é difícil. Parte do bom jogo de Cypher System é saber quando usar Esforço e quando guardar, mas os jogadores iniciantes não terão nenhum quadro de referência. Neste caso, a melhor maneira de dar-lhes um terreno sólido para se ater é ser bastante transparente. Diga-lhes o número alvo para cada tarefa antes de tentarem uma ação. Guie-os através do processo. Lembre-os de que eles podem usar Esforço se necessário, embora provavelmente não irão esquecer. Pelo contrário, os jogadores iniciantes tendem a usar Esforço em cada

Ao se referir à distância, sinta-se livre para usar os termos “perto” e “imediatamente” de forma intercambiável. Use o que soar melhor no contexto. O adepto pode estar “perto” do guerreiro, dentro de “intervalo próximo” ou em uma “distância imediata”.

Capítulo 3: Como Jogar o Cypher System, página 7

rolagem. Você quase pode contar com isso. Isso significa que você pode esperar que os personagens iniciantes façam muito bem o que quer que eles façam, mas eles terão que descansar com mais frequência, porque eles vão esgotar suas Reservas de estatísticas mais rapidamente.

CONDUZINDO COMBATES NO CYPHER SYSTEM

Os combates do Cypher System devem ser sobre alguma coisa. Deve haver algo interessante em jogo. “Tentar não morrer” é uma função interessante, mas não é a única. Combate pode ser divertido e esperasse que seja emocionante por mérito próprio, mas não é necessariamente o foco. Em outras palavras, lutar em um longo combate não é o ponto, e encontrar uma maneira de ganhar um combate rapidamente através do pensamento criativo não é trapaça. Na verdade, isso deve ser encorajado. Derrotar o “monstro chefe” facilmente não deve ser uma decepção; deve ser o resultado de um jogo inteligente e criativo. E as aventuras do Cypher System nem sempre devem ter um clímax envolvendo um “monstro chefe”, de qualquer maneira. O final emocionante da história poderia envolver a sobrevivência de um enorme deslizamento de terras, encontrar uma maneira de desligar uma máquina perigosa ou convencer um líder de guerra tirânico a deixar os reféns irem.

O Cypher System é sobre descoberta. Você pode ter uma descoberta através do combate?

Certo. Digamos que os PJs estão explorando um complexo antigo e encontram uma forma de vida estranha. A criatura ataca, mas durante a luta, diz telepaticamente “Curioso” e “Criatura desconhecida” e “Proteger o santuário”. Está conversando telepaticamente com outra pessoa, mas os PJs “ouvem”. Embora o combate seja bastante padrão, os PJs descobriram uma nova criatura e eles sabem que é algo que nunca encontrou um humano antes. Há mais deles, em algum lugar, e há algum tipo de santuário. Não é apenas uma luta. Os PJs aprenderam algo. Em um cenário mais padrão, o combate é o obstáculo que os PJs devem superar para alcançar a descoberta, o que novamente

reforça a ideia de que não existe uma maneira correta ou errada de superar o obstáculo. Esgueirar-se pelos inimigos ou convencê-los a deixar os PJs passarem — ambos são inteiramente válidos.

Mecanicamente, o combate no Cypher System não funciona como em muitos jogos, onde o dano diminui os pontos de vida de um personagem ou a saúde. Este tipo de desgaste lento é menos provável que aconteça no Cypher System porque os PJs tentarão evitar ser atingidos. Por exemplo, muitos jogadores gastarão pontos da Reserva de Velocidade para adicionar Esforço as suas rolagens de defesa para garantir que eles não sejam atingidos (e, portanto, não percam pontos da sua Reserva de Potência). Os personagens também têm muitas habilidades para adicionar às suas rolagens de defesa de Velocidade ou reduzir a dificuldade de uma tarefa de defesa de Velocidade. Por último, e talvez o mais significativo, o uso mais frequente de pontos de experiência para re-rolar dados provavelmente será de natureza defensiva. Os jogadores simplesmente não gostam de ter seus personagens sendo atingidos.

Há dois aspectos importantes para isso. A primeira é que é a escolha dos jogadores. Eles controlam quais pontos perdem e quantos, por isso, é diferente, mesmo que o efeito seja em grande parte o mesmo — uma perda lenta de pontos ao longo do tempo. O segundo aspecto é que, narrativamente, você não precisa explicar e descrever muitas feridas menores e arranhões que eventualmente se tornarão relevantes. Nos combates do Cypher System, quando os PJs são atingidos, é provável que seja significativo. Além disso, várias criaturas e inimigos têm efeitos que paralisam, contaminam, envenenam, atordoam e assim por diante, fazendo com que o dano não seja necessariamente a parte interessante ou significativa. É por isso que há criaturas cujos ataques podem mover um PJ para baixo no marcador de dano em um passo ou dois. Não é tanto sobre os pontos de dano, mas as consequências de ser atingido.

Incentive os jogadores a descreverem suas ações, não a mecânica envolvida. O jogo é mais divertido se um jogador diz coisas como “eu pulo na mesa e balanço minha espada na criatura”, em vez de “eu uso minha perícia de salto para subir na mesa e obter uma vantagem de um passo no meu ataque”.

CRIANDO HISTÓRIAS

Eu continuo dizendo repetidamente que o Cypher System é tudo sobre história narrativa. Seu maior trabalho como o Mestre é fornecer o ímpeto para as histórias no jogo. As histórias surgem da jogabilidade, mas são iniciadas e guiadas por você. Você fornece a semente da história e apresenta os eventos à medida que se desenrolam por causa do que os PJs e os PNJs fazem.

Escrever uma boa história é um tópico que pode preencher um livro que nem este. Eu recomendo que Mestres interessados leiam livros ou artigos destinados a escritores de ficção (muitos dos quais estão disponíveis na Internet) que fornecem conselhos sobre tramas. Para esse assunto, fontes similares sobre caracterização também podem ajudar na criação de PNJs.

Por enquanto, lembre-se destes conceitos chave:

- Saiba o que motiva os jogadores na sua mesa. Exploração? Combate? Resolver enigmas? Interagir com PNJs? Satisfaça esses desejos.
- Saiba o que motiva os PJs que os jogadores interpretam. Quais são os objetivos dos personagens? O que eles procuram? Riqueza? Curiosidade? Poder? Proteger os outros? Use essas coisas para começar suas histórias.
- Crie histórias que envolvam os PJs da forma mais direta possível. Se algo ruim afeta as pessoas, afete os PJs ou os seus entes queridos também. Ao invés de seduzi-los a se esforçar para salvar um fazendeiro aleatório, faça-os salvar o irmão ou o melhor amigo de um personagem.
- Lembre-se de que os jogadores são seus co-contadores de histórias e que os PJs são os personagens principais da história, então suas decisões devem ter impacto direto sobre o que acontece.
- Tenha várias histórias juntas. Faça os PJs saberem sobre uma outra história enquanto ainda estão envolvidas em uma.
- Varie suas histórias. Siga uma exploração cheia de combate de uma antiga ruína com uma aventura cheia de intrigas em uma cidade grande que

envolve muita interação. Crie uma história que seja uma longa missão, mas depois continue com outra que se encerre em uma única sessão de jogo.

- Varie os encontros dentro de uma história. Mesmo no meio de uma série de batalhas, sempre há espaço para exploração ou interação (e isso remodela as coisas).
- Nem toda história precisa ser sobre salvar o mundo. Às vezes, as histórias menores sobre ajudar uma pessoa podem ser as mais interessantes.
- Reviravoltas e eventos inesperados são maravilhosos e devem ser usados com frequência, mas às vezes a maior reviravolta é as coisas acontecendo exatamente como os jogadores pensam que iriam ocorrer.
- Não fique atolado justificando, racionalizando ou explicando todos os detalhes. Os jogadores não precisam entender tudo.
- As histórias que envolvem muitos eventos que os PJs desconhecem acabarão fazendo pouco sentido para os jogadores e provavelmente devem ser evitadas.
- Baseie suas histórias em emoção humana real. Vilões PNJ podem ser conduzidos pela ganância ou pelo poder, mas também pelo amor, saudade, curiosidade ou mesmo altruísmo equivocado. Não faça seus jogadores apenas interagirem com os eventos — faça-os reagir às emoções por trás dos eventos. Os bandidos devem inspirar o ódio real e a raiva. A perda de um aliado valioso deve inspirar verdadeira tristeza e perda.
- Ocasionalmente, crie histórias que são sequências de suas histórias anteriores. As decisões que os jogadores fizeram no passado afetam as coisas no presente. Os bandidos retornam para outra tentativa de alcançar seu objetivo, ou talvez apenas para se vingar.

RITMO

A chave para executar um ótimo jogo, em oposição à um adequado, é muitas vezes a simples questão de estimular. Bem, o ritmo é simples de descrever, mas não é tão simples de entender ou implementar.

Eu já vi um ritmo ruim arruinar mais jogos do que provavelmente qualquer outra coisa. Mantenha as coisas em movimento. Mantenha-as interessantes.

Ele vem com a prática e uma espécie de intuição desenvolvida.

Ritmo pode significar muitas coisas. Vamos brevemente analisá-las.

RITMO EM UM ENCONTRO

Mantenha as coisas em movimento. Não deixe que a ação fique atolada por jogadores indecisos, argumentos sobre as regras ou minúcias irrelevantes. Não deixe um encontro seja distraído com algo que um jogador lembra (ou pior, você) de uma história de um jogo, um filme ou algo engraçado na Internet. Há tempo para tudo isso mais tarde, provavelmente após a conclusão da sessão de jogo.

Não deixe o final do encontro se arrastar. Quando está claro como as coisas vão acabar e as pessoas podem começar a se entender, encerre-o. Se os PJs estivessem lutando com duas dúzias de ratos gigantes e apenas três ficassem, não há nada de errado em dizer que os últimos três fugiram ou que os PJs os eliminam. Encerre tudo e avance.

RITMO EM UMA SESSÃO DE JOGO

Tem muitos encontros diferentes em uma sessão — alguns longos, alguns curtos, alguns complexos, alguns diretos. Um dos aspectos mais complicados do ritmo na sessão de jogo é decidir o que jogar e o que ignorar. Por exemplo, os PJs querem comprar novos equipamentos com o dinheiro que foram pagos por um trabalho. Você poderia descrever o mercado da cidade e cada interação com vários comerciantes. Você poderia até pedir rolagens ocasionais para ver se os personagens recebem boas ofertas ou não. Alternativamente, você poderia dizer: “Tudo bem, vocês compram o que quiserem” e depois seguem em frente. Há bons argumentos a serem feitos para ambas as abordagens, dependendo do contexto. Talvez um dos PJs tenha contraído uma doença na última missão e não percebe até que ele esteja interagindo com pessoas no mercado. Talvez um batedor de carteira no shopping tenta roubar os PJs, ou eles percebem que um ladrão roubou algo de uma loja. Talvez os jogadores gostem de interagir com os PNJs e apreciar a sua interpretação de personagens menores.

Todos estes são bons motivos para jogar um encontro de compras. Mas, se não houver uma razão convincente, basta seguir em frente.

Às vezes, você deve fazer isso, mesmo que um jogador queira jogar todos os momentos da vida de seu personagem e descrever tudo com detalhes instigantes. Embora você queira que todos sejam felizes, você está no comando do ritmo. Se você deve desviar, faça os jogadores esforçarem-se para acompanhar, em vez de deixá-los entediados e se perguntando quando você vai continuar a história. Assim, se não há nenhuma razão convincente contra isso, não hesite em avançar o tempo, mesmo em grandes partes. Se os PJs terminam um grande cenário e algum tempo de inatividade faz sentido, não há nada de errado em anunciar: “Então, três semanas depois, você ouve que...” e começa a próxima história (desde que os jogadores estejam satisfeitos). Livros e filmes fazem esse tipo de coisa o tempo todo. Ignore as partes chatas.

Além disso, sinta-se livre para interferir nas discussões dos jogadores com a finalidade de mover as coisas. Às vezes, os jogadores giram no mesmo lugar ou ficam só planejando seu próximo movimento, nunca realizando nada. Você pode se intrometer jogando um encontro ou uma surpresa no caminho (“Uma mensagem chega dos sacerdotes da clave”), ou você simplesmente pode dizer: “Vamos seguir em diante, pessoal”.

Mantenha um relógio à mão para que você possa ver quanto tempo passou na sessão. Nunca perca a noção do tempo. Você quer terminar uma sessão em um bom ponto — um lugar onde todos possam recuperar a respiração, em um bom gancho ou quando tudo na história se encerra para que você possa começar algo novo na próxima vez. Estes são todos pontos de parada bons, mas você precisa controlar qual deles usar. Na próxima sessão, você terá que começar as coisas novamente, recapitular eventos passados e levar todos de volta ao desenrolar das coisas.

Tente garantir que, no final de qualquer sessão, os jogadores possam olhar para o que fizeram e sentir que realizaram algo.



RITMO EM UMA HISTÓRIA

Este aspecto de dar ritmo continua sendo uma pesquisa de como os escritores de ficção lidam com a criação da história, e é um assunto enorme, mas considere a estrutura padrão de três atos como um bom ponto de partida. No primeiro ato, o problema é introduzido. No ato dois, as coisas pioram (ou uma nova complicação é introduzida). No ato três, as coisas são resolvidas. Existem muitas outras maneiras de fazê-lo, mas lembre-se de que a ação precisa diminuir e fluir. Você precisa de tempo de inatividade entre os momentos de ação, horror ou grande drama.

RITMO EM UMA CAMPANHA

Misture cenários curtos com os mais longos. Conecte as tramas para que, quando uma história termina, os PJs ainda têm coisas para fazer. Mas não tenha medo do tempo de inatividade. Deixe os personagens terem uma semana, um mês ou mais, aqui ou ali, para viver suas vidas normais antes de jogá-los novamente no meio do perigo. Se uma campanha levar um ano de tempo de jogo no mundo real,

você não quer que ela ocorra em apenas três semanas de tempo de jogo. Isso nunca parece certo.

DESCRIÇÃO

Antes, recomendei o uso de uma descrição precisa e concisa. A precisão vem de evitar termos relativos como “grande” ou “pequeno” ou palavras emocionais como “aterrorizante” porque essas palavras significam coisas diferentes para pessoas diferentes. Isso não significa que você precisa especificar a altura exata de cada estrutura que os PJs encontram. Mas ao invés de descrever um edifício como “uma torre alta”, considere dizer “uma torre de pelo menos cinco vezes a altura das árvores ao redor”.

Ser conciso também é importante. Gaste muito tempo com descrições e as mentes dos jogadores deriva. Às vezes, o que funciona melhor são descrições curtas, declarativas e evocativas, com pausas para comentários ou perguntas dos jogadores.

DESCREVENDO A AÇÃO

As grandes sessões de jogos de RPG geralmente envolvem imersão. A imersão

vem de uma sensação de estar realmente envolvido na ação e no mundo fictício. Assim como quando você lê um ótimo livro ou assiste um filme bem feito, jogar RPG pode prendê-lo na sua própria imaginação. E o melhor de tudo, você está compartilhando sua fuga imaginativa com todos os outros na mesa. Para que a imersão funcione, você deve dar excelentes descrições.

Combate, página 8

O **combate** no Cypher System, por exemplo, é muito simples e aberto ao invés de ser preciso, dando muito espaço para descrever como os personagens se movem, como eles atacam e como eles evitam ataques. Uma rolagem de defesa de Velocidade bem sucedida pode significar esquivar, bloquear com uma arma ou se jogar atrás de um pilar. Um personagem que é atingido em combate levando 3 pontos de dano pode ter evitado o ataque da arma, mas caiu em painel de controle quebrado e pontiagudo.

Moderno, página 266

Os jogadores também devem descrever suas ações. Incentive-os a serem criativos no que eles fazem e como eles realizam uma tarefa, seja envolvendo a maneira como eles atacam, o que eles fazem para ter a melhor chance de fazer um salto difícil sobre um poço ou como eles se deslocam no escritório de um nobre para roubar o mapa que precisam.

Não tome nada disso como um requisito. As descrições longas podem ser tediosas tão facilmente quanto podem ser interessantes. Às vezes, a melhor maneira de servir o ritmo de um encontro de combate é declarar se um ataque atingiu e quanto dano é causado e manter as coisas em movimento. A descrição vívida é excelente, mas não é uma desculpa válida para você ou um jogador destruírem o ritmo e arruinarem as coisas.

Ficção Científica, página 272

DESCREVENDO O MUNDO

Com tantas opções no Cypher System, “o mundo” pode significar muitas coisas diferentes. Aqui estão alguns pensamentos sobre gêneros.

Fantasia, página 258

Fantasia: Um cenário de fantasia pode ser um lugar estranho, e descrever isso pode ser difícil. Está tudo bem em recorrer aos clichês — castelos, cavaleiros, dragões, etc. Tenha em mente, no entanto, que

esses conceitos são tão bem conhecidos que, se você os usa, você precisa estar de boa com a imagem “genérica” que aparece nas cabeças dos jogadores, ou você precisa ser muito específico sobre o que faz desse dragão diferente (e, se você tiver tempo e inclinação, faça seu dragão ou seu cavaleiro diferente — os jogadores irão apreciá-los e lembrar deles).

Não hesite em tornar seu mundo de fantasia grande e impressionante. Se a magia é predominante no mundo, faça do palácio do Imperador recheado de inimigos petrificados pelo basilisco de estimação dele. Tenha à cavalaria montada em pássaros de seis asas em vez de cavalos. Coloque a casa do feiticeiro do outro lado de um portal mágico encontrado apenas em uma cachoeira à meia-noite.

Quando possível, foque nos aspectos mais interessante da sua descrição. Por exemplo, não se preocupe em dizer aos PJs sobre os edifícios normais da cidade se a torre central tem cem metros de altura e no topo possui um enorme cristal vermelho.

Moderno: Se o cenário for no mundo moderno, use referências específicas quando puder. Os bandidos não estão em um carro — eles estão em um Ford Explorer. O chefe da agência está vestindo um terno azul Armani e oferece um copo de Glenfiddich, de 18 anos.

Por outro lado, como é o mundo real, não se preocupe com a descrição que não é necessária. Você não precisa detalhar cada edifício que os personagens passam, obviamente — apenas o qual eles estão se dirigindo. O resto é simplesmente “centro da cidade”.

Ficção Científica: Como com a fantasia, use clichês e alegorias se eles forem úteis. Consulte as cenas de séries e filmes que sejam familiares aos jogadores.

Evite uma descrição abreviada e comparações inadequadas. Se os PJs veem um veículo alienígena voando pelo ar em direção a eles e você descreve isso como “um tipo de carro voador”, eles vão imaginar um sedan voador do século XXI com pneus, volante e para-choques, e provavelmente não é a imagem que você deseja em suas cabeças. Em vez disso, tente dar-lhes a essência do veículo. Dizendo algo como “Um veículo grande e

sombrio — fortemente anguloso e cheio de protuberâncias estranhas de todas as direções — de repente ressoa em direção à vocês através do céu, bloqueando o sol” coloca uma imagem mais evocativa e estranha nas mentes dos jogadores. É melhor ser vago do que incorreto ou, pior, irregularmente inadequado.

Se você precisar, use os termos ou as comparações do século XXI para descrever as coisas, mas apresente-as com moderação porque podem quebrar o clima com muita facilidade.

Horror: A descrição é vital no horror, tanto no que você diz quanto no que você não diz. Embora a precisão seja uma coisa boa, o detalhe pedante e exaustivo não é. Mesmo que seja necessário descrever completamente o monstro ou o fenômeno, não o faça. Deixe os jogadores com uma impressão ao invés de uma descrição exata. “Uma criatura que se parece com três besouros negros, cada um com o tamanho de um mastiff, com muitas pernas e olhos” não é uma descrição completa, mas é uma impressão. Isso dá aos jogadores algo para imaginar, mesmo que não seja precisamente o que você está imaginando. É estranho e evocativo, e isso é o que importa.

Super-heróis: Enquanto o cenário é ostensivamente o mundo moderno, tudo em jogos de super-heróis é geralmente maior, mais ousado e mais brilhante. Personagens fortes possuem músculos proeminentes. Personagens importantes geralmente são bonitos — ou horrivelmente feios. Quando um supervilão cria um dispositivo que destruirá uma cidade, a máquina parece perigosa. As coisas neste cenário raramente são vagas ou sutis.

PREPAROS PARA A SESSÃO DE JOGO

O Cypher System não requer que você passe horas cuidadosamente designando estatísticas para PNJs (a menos que você queira). Não há muitas regras para memorizar. Não vale a pena escrever descrições elaboradas de cada encontro, porque se você deixar que as coisas aconteçam de forma orgânica, muitos

encontros planejados podem não ser usados. As regras do Cypher System permitem que você consiga muitos detalhes enquanto você joga, pois você não precisa conferir um monte de livros e estatísticas durante a sessão de jogo.

Para se preparar para uma sessão, você precisa criar apenas três coisas: uma lista de nomes, um breve esboço e uma lista de idéias.

1. Uma lista de nomes apropriados para o cenário.

Não importa o quanto você se prepare, você acabará criando alguns PNJs, então tenha uma lista de nomes para usar quando isso acontecer. Deixe espaço para escrever uma nota rápida ao lado de cada nome que você usa no caso do PNJ aparecer no jogo novamente.

2. Um breve esboço

O esboço é uma ideia de onde você acha que a história poderia ir. Claro, a palavra-chave é *acha*. Você não pode saber com certeza: as ações dos PJs levarão as coisas em direções inesperadas. Na verdade, “esboço” provavelmente não é a palavra certa. Pense em termos de lugares onde os PJs podem ir, pessoas ou criaturas com as quais possam interagir e eventos que possam ocorrer. Por exemplo, digamos que em uma campanha de fantasia, os PJs entram em uma pequena aldeia. Você planeja iniciar a sessão fazendo-os ouvir sobre um homem local chamado Barlis que desapareceu misteriosamente. Suas notas podem dizer:

- Barlis desapareceu fora do moinho de farinha onde trabalha. Norte da cidade.
- Barlis morava em uma casa pequena e degradada. Parceiro: Nillen — perturbado e propenso a beber.
- Moinho de farinha: cerca de uma dúzia de trabalhadores.

Chefe: Vorriln. Testemunha: Vadda viu Barlis desaparecer logo na frente dela. Não quer falar sobre isso porque ela ouviu falar sobre algum tipo de maldição de fada que ela pensa estar envolvida (nível 4 para fazê-la falar). Sabe que Barlis encontrou recentemente um item estranho — parecia uma grande moeda de

Horror, página 280

Super-heróis, página 288

prata tendo um crânio com chifres desenhado nela.

- Batedor de carteira (nível 3) tenta roubar um PJ enquanto eles estão na cidade.
- Padre local: Rorich. Viu pequenas moedas como a que Vadda descreve e diz que são símbolos de um culto demoníaco. Envia os PJ para um eremita que mora a oeste da aldeia que sabe mais sobre o culto.

E assim por diante.

Obviamente, isso é apenas o começo, mas você cobriu muitas contingências, assumindo que os PJs investigam o desaparecimento de Barlis. Alguns desses materiais podem não ser usados. Os PJs podem não ir à casa dele — apenas para o moinho e depois para o padre. Talvez eles não vão ao padre, e você precisará que alguém os dirija ao eremita. Ou talvez os PJs tenham um caminho de investigação totalmente inesperado.

3. Uma lista de ideias

Assim como com a lista de nomes, anote um monte de idéias aleatórias. Estas são coisas que você pode jogar no jogo em algum momento. Podem ser traços, imagens legais ou tramas paralelas importantes. Por exemplo, em um jogo de terror sua lista pode incluir:

- Uma caixa de música do século XIX com decoração ornamentada, mas ligeiramente macabra, atualmente quebrada
- Homem com um lado de seu rosto horrivelmente queimado há muito tempo
- Grafite pintado no lado de um edifício: “Eu o vi. E pior, ele me viu.”
- Cachorros constantemente ladrando ao longe e depois um silêncio.
- Uma trilha de sangue que leva a uma porta que não abrirá.

Essas são todas ideias que você pode polvilhar no jogo quando apropriado. Você não as amarrou a um encontro específico, então você pode inseri-las onde quiser. Você pode não usar todas na mesma aventura — elas são apenas idéias.

Parte de ser um Mestre é “conduzir” os jogadores. Isso significa muitas coisas. Por exemplo, é parcialmente seu trabalho garantir que todos tenham um bom momento. Você precisa garantir que todos os jogadores consigam fazer o tipo de coisas que eles gostam de fazer em jogos e que ninguém é deixado de fora. Se um jogador realmente gosta de combate e outro gosta de interação com PNJ, forneça um pouco dos dois. Antes que você possa fazer isso, você precisa descobrir o que os jogadores querem em primeiro lugar, então fale com eles e saiba as expectativas deles.

Outra grande parte de conduzir os jogadores é lidar com jogadores disruptivos. Jogadores disruptivos podem ser a morte de um jogo. Eles podem atrair toda a atenção, dizer aos outros jogadores o que fazer ou desafiar suas decisões em cada momento. Muitos Mestres são tentados a lidar com esses jogadores durante o jogo punindo-os ou dando comentários negativo. Por exemplo, eles têm o personagem atacado com mais frequência, perdem pontos de experiência ou sofrem consequências semelhantes. Resista a essa tentação. Em vez disso, fale com o jogador cara a cara (não Mestre para jogador) fora do jogo e explique que seu comportamento está causando problemas. Seja claro, direto e firme, mas também seja amigável.

O ponto final, no entanto, é não jogar jogos com idiotas. Um jogador disruptivo, rude ou ofensivo pode arruinar toda a diversão do grupo.

Um jogador problemático diferente é aquele que simplesmente não entende o foco narrativo do Cypher System. Esses tipos de jogadores tendem a ver todos os jogos como competições e eles podem tentar “ganhar” explorando o que eles veem como falhas nas regras para criar e utilizar um personagem imbatível. Embora parte da experiência de RPG de muitas pessoas seja a diversão de jogar um personagem poderoso, não deve ser o objetivo final no Cypher System porque esse jogador ficará frustrante e tedioso.

Por exemplo, um jogador pode tentar usar a habilidade de **Proteção a Energia** para proteger contra a energia cinética e, em seguida, reivindicar que ele é

Lembre-se de que qualquer coisa que você prepara, que não se usa, sempre pode ser reciclada mais tarde. Nunca force os jogadores em uma situação apenas porque você planejou isso e gosta muito do que você criou. Guarde essa ideia legal e use-a mais tarde.



imune a todos os ataques. Ele vai ver isso como uma falha que ele foi inteligente o suficiente para explorar, e ele vai se ater as regras e dizer: “Mostre-me onde eu estou errado!”

Quando um jogador fizer isso, aponte-o aqui:

“Você está errado.”

Ele está errado porque o Cypher System não é um jogo de tabuleiro onde as regras são como um quebra-cabeça para serem resolvidas ou superadas. As regras existem para facilitar a história e retratar o mundo. Se houver uma “falha” nas regras ou uma regra que produza um resultado ilógico ou não agradável, se seguida à risca, altere-a, redefina-a ou simplesmente anule-a. É fácil assim.

Por outro lado, alguns jogadores vão entender. Eles entenderão que é o espírito das regras, não o que está escrito, que é importante. Eles entenderão que a história que está sendo contada é o principal. Ao invés de examinar a descrição de um poder e tentar distorcer as palavras para um significado não intencional, eles usarão sua inteligência e criatividade para descobrir a melhor maneira de usar o poder para retratar um personagem que se encaixa no cenário e seja divertido de jogar.

As pessoas que tentam explorar as regras não entendem o Cypher System, mas as pessoas que exploram as situações o fazem. Se um jogador é inteligente e criativo o suficiente para virar o jogo em seus inimigos de maneira inesperada, usando o que está ao seu redor, permita-o

(se faz sentido). Se os PJs encontram um tanque de fluidos cáusticos e atraem seus inimigos para dentro, em vez de combatê-los de maneira direta, isso não é trapaça — é incrível.

Certifique-se de que você não penaliza acidentalmente os jogadores por não fazer a coisa óbvia ou direta. Seja generoso com pessoas que tomam ações não padronizadas ou que fazem algo realista (como usar sua ação para fazer um balanço da situação em vez de atacar — concedendo-lhes um passo bônus). Não faça “atacar” ser sempre a escolha certa. É um jogo de criatividade, então permita que os jogadores sejam criativos.

TEMAS MADUROS

Às vezes, é apropriado envolver temas maduros nos jogos do Cypher System. O sexo, a violência extrema e outros tópicos podem certamente se encaixar no mundo. Mas cada grupo deve decidir por si próprio se tais temas se encaixam em seu jogo. Você também deve preparar suas histórias com seus jogadores específicos em mente. Se um ou mais são muito jovens ou têm problemas com certos tópicos, evite coisas que não seriam inapropriadas. Também esteja ciente de que alguns tópicos, como sexualidade, estupro e violência gráfica podem prejudicar os jogadores mesmo quando você não está esperando isso. Sempre é melhor saber com certeza antes de permitir que esses tópicos sejam incluídos em seu jogo.

Pense nisso como o sistema de

classificação de filme. Se você puder contar a história que deseja contar de uma maneira Livre ou 10+ (ou mesmo 12+), é provável que esteja tudo bem. Se ocorrerem eventos que deem ao seu jogo uma classificação 16+ ou superior, é melhor conversar com seus jogadores com antecedência. Não é uma questão de bem ou de mal, mas uma questão de adequação para o “público” e dar às pessoas um aviso prévio — assim como classificações de filmes.

PROJETANDO ENCONTROS

Encontros são para uma sessão de jogo o mesmo que cenas são para um filme ou um livro. Eles são uma maneira de interromper a sessão, e a aventura em geral, em pedaços menores e gerenciáveis.

Às vezes, é mais difícil saber onde um encontro termina e outro começa. Por esse motivo, o “encontro” nem sempre é um termo de jogo útil ou significativo. Isso só é útil para você quando você pensa nas cenas de sua aventura. Quando os PJs conversam com os sacerdotes do templo, esse é um encontro. Depois de fazê-lo, esperando ter as informações que precisam, eles se dirigem para a região selvagem, onde eles devem atravessar um abismo profundo — outro encontro. Quando um dragão aparece e ataca, esse é outro encontro, e assim por diante.

Entretanto, nem tudo o que acontece é um encontro. Dirigir-se à região selvagem, por exemplo, provavelmente envolveu reunir suprimentos, decidir sobre uma rota, e assim por diante, mas não é realmente um encontro. Um encontro é quando você, o Mestre, fornece muitos detalhes. Você e os jogadores interagem muito em um encontro. Você pode decidir subdividir as ações de todos em rodadas para ajudar a acompanhar quem está fazendo o que e quando.

ENCONTROS COMPLEXOS

Encontros não são apenas sobre o combate. Como mencionado acima, conversar com PNJs é um encontro. Lidar com um obstáculo físico é um encontro. Descobrir como usar uma máquina complexa é um encontro. Os melhores encontros — os realmente memoráveis,

na verdade — envolvem várias coisas acontecendo ao mesmo tempo. Uma luta em um barco que corre pelas corredeiras, por exemplo, é um encontro interessante. Um encontro em que alguns PJs devem desativar uma bomba antes de explodir a estação espacial, enquanto os outros se defendem das tropas estelares os atacando, também é interessante.

Às vezes, um encontro pode ser projetado intencionalmente com esse objetivo. Pelo menos ocasionalmente, você deve ter uma ideia do que quer para um encontro e depois adicionar algo mais que o tornará ainda mais interessante, emocionante ou desafiador. As possibilidades são infinitas. Talvez a gravidade funcione de forma diferente do esperado. Um fungo estranho solta esporos que alteram a percepção. O encontro ocorre dentro de uma máquina consciente que deve ser argumentada e apaziguada enquanto tudo está acontecendo. Um efeito interdimensional faz com que todo o metal no encontro deixe de existir temporariamente. E isso é só o começo. Torne as coisas loucas e divertidas. Crie encontros que diferem de tudo que os jogadores já experimentaram.

Às vezes, encontros com vários níveis de ação ou complicações estranhas surgem do próprio jogo. Os PJs têm que saltar de uma plataforma móvel para entrar no sistema de condução interior da máquina gigante, o que é interessante, mas os robôs de quem eles fugiam mais cedo apareceram de repente. Você não planejou isso anteriormente; Aconteceu porque foi assim que as coisas aconteceram. E isso é ótimo.

Finalmente, as **intromissão do Mestre** podem trazer esses tipos de encontros na hora. Os PJs têm que consertar um dispositivo enorme no centro de um antigo complexo, que está ventilando gás venenoso, antes que fiquem intoxicados. Com uma intromissão do Mestre que lhe ocorre no último momento, deixe-os saber que o gás também enfraquece a integridade estrutural do metal, e os apoios no piso em que os PJs estão de pé estão se degradando e colapsarão a qualquer momento.

BALANCEANDO ENCONTROS

No Cypher System, não existe um conceito

Às vezes, o termo “aventura” fica tão bagunçado quanto “encontro”. Decidindo onde a aventura começa e outra termina pode ser — e talvez deveria ser — difícil. “Aventura” é um termo útil para produtos publicados, mas para seu uso próprio você pode querer tirar o conceito e deixar uma história ou evento fluir de um para outro naturalmente.

Intromissão do Mestre, página 212

de “encontro equilibrado”. Não há um sistema para combinar criaturas de um determinado nível ou tarefas de uma dificuldade particular com personagens de um determinado grau. Para algumas pessoas, isso pode parecer uma coisa ruim. Mas, como escrevi anteriormente, combinar compilações de personagens com desafios exigentes não é parte desse jogo. Trata-se de história. Então, o que quer que você queira que aconteça na próxima história é um bom encontro, desde que seja divertido. Você não está negando XP aos personagens se você tornar as coisas muito fáceis ou muito difíceis, porque não é assim que o XP é ganho. Se as coisas são muito difíceis para os PJs, eles terão que fugir, criar uma nova estratégia ou tentar algo completamente diferente. A única coisa que você precisa fazer para manter o “equilíbrio” é definir a dificuldade nesse encontro com precisão e consistência.

Em um jogo como o Cypher System, se todos se divertem, o jogo é equilibrado. Duas coisas desequilibrarão o jogo neste contexto.

- Um ou mais PJs são muito mais interessantes que os outros. Observe que eu disse “mais interessante”, não “mais poderoso”. Se meu personagem pode fazer todos os tipos de coisas legais, mas não pode destruir os robôs tão eficientemente quanto o seu, eu ainda posso me divertir muito.
- Os desafios que os PJs enfrentam são rotineiramente muito fáceis ou muito difíceis.

A primeira questão deve ser tratada pelas regras de criação de personagens. Se houver um problema, pode ser que escolhas ruins tenham sido feitas ou um jogador não aproveite ao máximo suas opções. Se alguém realmente não gosta de usar seu personagem, permita que ele altere o PJ ou, talvez seja melhor, crie um novo.

A segunda questão é mais complicada. Conforme afirmado anteriormente, não há nenhuma fórmula que indique que N número de PNJs de nível X são um bom desafio para os personagens de grau Y. No entanto, quando o jogo tem quatro ou cinco personagens iniciais, as diretrizes a seguir

são geralmente verdadeiras.

- Os oponentes de nível 1 não serão nada além de um incômodo, mesmo em números consideráveis (doze a dezesseis).
- Os oponentes de nível 2 não serão um desafio a não ser em número de doze ou mais.
- Os oponentes de nível 3 serão um desafio interessante em números de quatro a oito.
- Os oponentes de nível 4 serão um desafio interessante em números de dois ou três.
- Um único adversário de nível 5 pode ser um desafio interessante.
- Um único adversário de nível 6 será um desafio sério.
- Um único adversário de nível 7 ou 8 provavelmente os vencerá em uma briga.
- Um único adversário de nível 9 ou 10 os vencerá em uma luta sem suar.

Mas deixe-me avisá-lo, e não posso enfatizar o suficiente: depende da situação em questão. Se os PJs já estiverem desgastados por encontros anteriores, ou se eles tiverem as cyfras certas, qualquer uma das expectativas listadas acima pode mudar. É por isso que não existe um sistema para equilibrar encontros. Basta ter em mente que os personagens iniciais são bastante resistentes e provavelmente têm alguns recursos interessantes, então você não é susceptível de acabar com o grupo por acidente. A morte do personagem é improvável, a menos que os PJs já tenham passado por vários outros encontros e estiverem desgastados.

RESOLVENDO ENCONTROS

Não planeje como um encontro terminará. Deixe o jogo determinar isso. Isso garante que os jogadores experimentem o nível adequado de jogo. Você decide, por exemplo, que, se os PJs entrarem na torre, um grupo de mutantes dentro irá atacar. No entanto, você não pode decidir como esse encontro terminará. Talvez os PJs sejam vitoriosos. Talvez não. Talvez eles fujam, ou talvez eles barganhem por suas vidas.

Se você tentar decidir essas coisas antes

do tempo, isso é chamado de engessar o jogo, e coloca os jogadores no papel de observadores em vez de atores. Mesmo se você tentar planejar os resultados de um encontro com antecedência, mas acabar deixando o jogo ditar o resultado, você pode acabar planejando muitos resultados que não acontecem. Em outras palavras, se você basear uma trama inteira sendo sobre os PJs fugindo da torre para se afastar dos mutantes, mas, em vez disso, eles conseguem superar os mutantes, todos os seus planos são desperdiçados.

Planeje vários possíveis resultados, mas não os predetermine. Pense em sua história como tendo muitas tramas possíveis, e não apenas uma.

DESAFIANDO PERSONAGENS

Se o jogo tiver um problema de equilíbrio, é mais provável que os jogadores achem as coisas muito fáceis, em vez de serem muito difíceis. Se as coisas são muito difíceis, eles devem fugir e encontrar outra coisa para fazer (ou você deve aliviar um pouco). Mas se os personagens do grupo precisam de um desafio maior, tente uma ou mais das seguintes opções.

Marcador de Dano: Algumas vezes, alguns pontos de dano não são suficientes para assustar um jogador. Mas uma arma ou efeito que imediatamente o move um passo abaixo no marcador de dano irá assustá-lo. Não importa o quão grande são as Reservas de estatísticas de um personagem, não importa quanta Armadura ele tenha, existem apenas três passos para a morte.

Dano Contínuo: Os venenos que causam até mesmo uma pequena quantidade de dano (1 ou 2 pontos) em cada rodada, até encontrar um antídoto, podem ser extremamente graves. Ou considere isso: uma das razões pelas quais o napalm é tão terrível, é que ele se apegue às superfícies, incluindo a carne. Imagine uma arma ou efeito que inflige 5 pontos de dano de fogo em todas as rodadas e persista por oito rodadas, a menos que os personagens possam descobrir uma maneira de extingui-lo.

Efeitos Além de Dano: Os ataques podem cegar, atordoar, agarrar, paralisar, infectar, lesionar ou de qualquer forma prejudicar um personagem sem causar nenhum dano.

Efeitos Que Prejudicam Equipamento:

O equipamento de um PJ é muitas vezes a fonte de suas habilidades. Destruir ou anular cyfras ou artefatos o danifica tão certamente como quebrar a perna — isso limita as opções de um jogador, o que realmente dói.

Inimigos Trabalhando em Conjunto:

Embora um grupo que atue efetivamente como uma só é uma habilidade especial de algumas criaturas, você pode aplicá-la a qualquer criatura que você quiser. Como regra geral, para cada quatro criaturas que trabalham juntas, trate-as como uma criatura de um nível igual ao maior delas mais 1, com um mínimo de 2 pontos adicionais de dano. Então, um bandido de nível 4 que tem três aliados de nível 3 podem se unirem e atacar um inimigo como um PNJ de nível 5. Isso significa que seu ataque causa mais danos e é mais difícil se defender. Também significa menos rolagem de dado, então o combate se move mais rápido.

Encorpar os Inimigos: Você está no comando das estatísticas do PNJ. Se eles precisam de mais Armadura, mais vitalidade ou níveis mais altos para serem um desafio, simplesmente faça isso. É fácil e direto dar a um PNJ um “kit de impulso” de quatro coisas:

- +10 de vitalidade
- +1 para Armadura
- 3 pontos adicionais de dano
- Ataca e defende como um nível superior.

Isso deve funcionar, mas se necessário, dê novamente o kit de impulso ao mesmo PNJ.

Encorpar os Obstáculos: Inclua materiais mais exóticos nas portas e outras barreiras, o que aumenta seu nível. Torne os desafios físicos mais difíceis — as superfícies que precisam ser escaladas são escorregadias, as águas que precisam nadar estão turvas e outras ações são prejudicadas por fortes ventos. Não reforce os obstáculos desta forma com muita frequência, mas lembre-se de que circunstâncias como o tempo são suas ferramentas para ajustar a dificuldade de qualquer ação.

PERSONAGENS DE GRAUS ELEVADOS

Embora os personagens comecem

*Marcador de dano,
página 221*

Às vezes, os jogadores não estarão dispostos a gastar XP em nada além de benefícios de personagem, o que, por sua vez, leva a avançar para novos níveis. A verdade é que gastar o XP em ganhos imediatos ou de curto prazo provavelmente oferece muitos benefícios gerais. Em outras palavras, no panorama geral, quatro repetições cruciais são provavelmente o mesmo que a aquisição de uma nova habilidade. No entanto, levará alguns jogadores um tempo para chegar a essa conclusão.

bastante capazes, quando chegarem ao quinto ou sexto grau, eles serão verdadeiramente lendários. Tanto você quanto os jogadores podem achar que alcançar os níveis superiores seja mais gratificante e satisfatório se a jornada se desenrola mais gradualmente, então você pode diminuir esse progresso se desejar. Para fazer isso, a partir do terceiro ou quarto grau, você pode especificar como os jogadores podem gastar os pontos de experiência que eles ganham. Exigir que algum XP (até a metade) deve ser gasto em vantagens imediatas, de curto prazo ou de longo prazo — ao invés de no avanço do personagem — diminuirá a progressão através dos graus superiores. Mas isso não vai tirar nada da experiência de jogo porque gastar XP nessas vantagens também é divertido e gratificante.

MORTE DE PERSONAGEM

Desafiar os personagens é importante. Se não há ameaça de falha — ou pelo menos a ameaça de falha aparente — é difícil para os jogadores se sentirem compelidos pela história. Muitas vezes, a maior falha que um PJ pode enfrentar é a morte. A vida de um aventureiro é perigosa. Mas a morte é séria porque significa que o jogador não pode mais usar seu personagem.

Se um personagem morrer, a resposta mais fácil e direta é fazer com que o jogador crie um novo personagem. Idealmente, ele criará um personagem inicial (o que é mais fácil de criar), mas se os outros personagens forem de terceiro grau ou superior, será mais gratificante deixar o jogador criar seu novo personagem em um grau avançado.

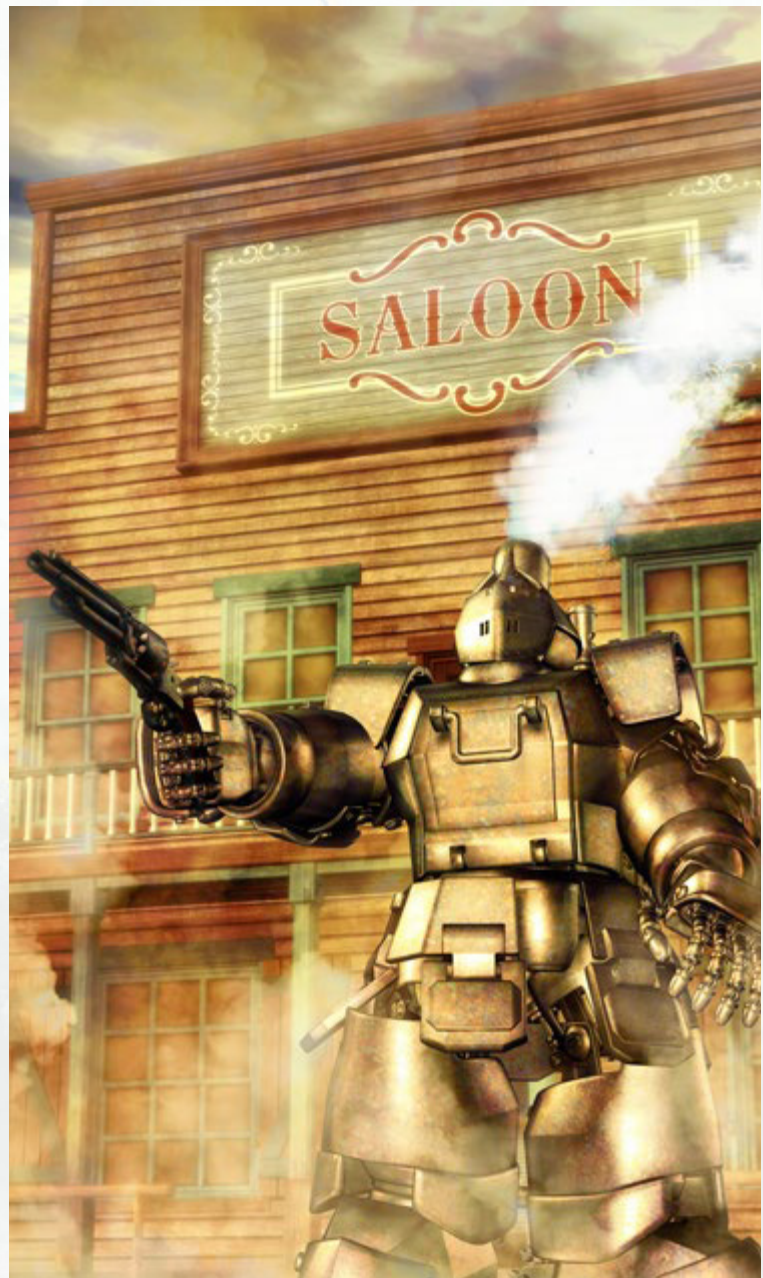
No entanto, tenha em mente que um personagem de grau menor pode operar efetivamente na companhia de personagens de grau superior. As diferenças não são tão impressionantes. Se um jogador traz um novo personagem inicial em um grupo de personagens avançados, seja particularmente generoso com o XP para ajudar o novo personagem a se aproximar um pouco dos outros.

De qualquer forma, organize as circunstâncias da história para que você possa trazer o novo personagem de forma lógica e o mais rápido possível.

Não Tá Morto Ainda: Há uma alternativa para um jogador que realmente, mas realmente, quer continuar jogando o mesmo personagem. Permita que o PJ se balanceie à beira da morte, mas sobreviva, salvo por seus companheiros ou por pura sorte. Ele pode se recuperar, mas tem ferimentos graves que resultam em uma fraqueza, uma **inaptidão** ou alguma outra desvantagem. O objetivo não é penalizar o PJ (embora mal escapar da morte deva ter algumas repercussões), mas mudar o personagem de forma memorável.

MESTRE: Assim como os scanners indicam, você vê a estrutura perto do rio.

Inaptidão, página 69



UM EXEMPLO DE JOGO

Às vezes, a melhor maneira de entender um jogo é vê-lo ser jogado. Esta seção fornece a alternativa mais próxima disso: um roteiro que descreve um grupo que joga através de um encontro no Cypher System em um cenário de ópera espacial de ficção científica.



Você observa que suas paredes suaves têm 12 metros de altura e são facetadas, quase como cristal. Há uma porta pequena ao lado, de frente para o rio.

STEVE (interpretando um explorador de segundo grau chamado Catissan): Parece ser algo que um ser humano pode construir?

MESTRE: É difícil saber isso sem investigar mais, mas ocorreu que a porta parece projetada para criaturas um tanto mais altas e mais estreitas do que você.

SASHA (interpretando uma guerreira de segundo grau chamada Viddo): É aí que os Muggariks que estamos atrás foram, então. Eles eram altos e magros.

MESTRE: Talvez.

TONY (interpretando um adepto de segundo grau chamado Irom): Eu ando até a estrutura.

SASHA: Eu dou cobertura com meu rifle disparador.

STEVE: Eu vou verificar a porta — procurar por algo estranho ou perigoso.

MESTRE: Ok, Steve. Essa será uma tarefa de Intelecto.

STEVE: Eu vou usar um nível de Esforço. Eu tenho

uma Margem de Intelecto de 1, então isso me custará 2 pontos da minha Reserva.

O Mestre sabe que não há nada a encontrar na entrada, mas ele pondera por meio segundo como se fingisse definir um número alvo.

MESTRE: Role.

STEVE: Rolei um 7.

MESTRE: Você não encontra nada fora do comum. No entanto, as faixas no chão indicam que uma série de criaturas atravessaram esta porta de maneira regular, e suas pegadas são mais longas e mais estreitas do que as de um ser humano.

Esse pedaço de informação é um “extra”. Os personagens já descobriram que isso foi feito pelos Muggariks alienígenas.

SASHA: Os Muggariks. Estamos no lugar certo.

TONY: Pego meu disparador leve e entro.

STEVE (para Tony): Cuidado aí. Devemos entrar em equipe. (Para o Mestre) Eu também vou.

SASHA: Eu entro também. Eles vão precisar de mim.

TONY: Eu tenho minha Proteção para me proteger.

Não esqueça, tenho poderes psíquicos legais.

STEVE: Ainda assim, vou assumir a liderança.

MESTRE: Ok.

SASHA: Estou seguindo de perto, mas me mantendo nas sombras e quieta.

O Mestre sabe que a guerreira Durão de Sasha tem traço de furtividade, então suas táticas não são surpresa.

MESTRE: A porta se abre e é silencioso e mal iluminado lá dentro. Os tetos são altos, e há artes estranhas nas paredes que apenas parecem bolhas coloridas para você.

STEVE: Sem guardas? Sem alarme?

MESTRE: Não que você perceba.

SASHA: Eu me mantenho atenta.

TONY: Eu ando mais um pouco e grito com minha voz mais encantadora: “Ei, amigos, somos nós, os caras cujos cristais de hiperdrive vocês roubaram. Estamos aqui para conversar!”

SASHA: Isso nunca funciona.

STEVE: Não, acho que é prudente. Talvez possamos conversar. Ainda não sabemos por que eles os roubaram.

MESTRE: Bem, não há resposta a sua fala. Eventualmente, você explora os interiores da estrutura e vê o que pode ser algumas câmaras de dormir, uma área comum e um armazém, mas ninguém está aqui.

TONY: E nenhum sinal dos cristais?

MESTRE: Não.

SASHA: Nós exploramos todo o lugar?

MESTRE: Há uma porta perto da parte traseira que vocês não abriram. Parece estar selada.

STEVE: Deve ser isso. Vou tentar abri-la.

MESTRE: É uma rolagem de Potência

STEVE: Eu rolei um 13.

MESTRE: Não se move.

SASHA: Droga.

TONY: Existe uma tranca mecânico? Algo que eu possa tocar com a habilidade Interface de Máquina?

O adepto de Tony tem um traço de tecnologia. O Mestre chama seu tipo de “psi-tech”.

MESTRE: Sim.

SASHA: Antes de começar esse processo, vou gastar 3 pontos de Intelecto para uma Compreensão.

O Mestre pensa por um momento.

MESTRE: Ok. Você sabe, por ter lido sobre os Muggariks, que sua raça tem um poderoso senso de claustrofobia. Eles odeiam se sentir fechados ou presos, e não podem suportar portas trancadas.

STEVE: Isso explica a porta da frente, mas e essa?

TONY: Talvez não estamos lidando com Muggariks afinal.

SASHA: De volta ao espaçoporto, ouvimos aquele cara falando sobre aranhas alienígenas de controle mental ou algo assim.

TONY: Foi há bastante tempo, no entanto. Não sei se isso está relacionado.

STEVE: Ainda assim, se vemos um Muggarik, não vamos tentar matar nem nada. Talvez eles estejam sendo controlados e não são eles próprios.

MESTRE (para TONY): Vai tentar abrir a porta?

TONY: Sim. Sou treinado e a Interface de Máquina reduz a tarefa em mais um nível. Eu não vou me incomodar com Esforço neste momento. Eu rolei um 7.

MESTRE: Bom o suficiente. Você percebe que era um tipo de lacre improvisado. Esta porta nunca deveria ter sido trancada.

SASHA: Bom trabalho. O que há dentro?

MESTRE: Está escuro, mas você ouviu algo se movendo, fora de vista.

TONY: “Olá?”

STEVE: Ele na verdade não é treinado em interação social — ele apenas acha que é. Alguma chance de eu usar minha habilidade de Bom Conselho do meu foco para ajudá-lo se iniciarmos um diálogo? Minha Margem de Intelecto significa que na verdade não me custa nada.

MESTRE: Claro. Mas até agora, Irom não achou ninguém para conversar.

SASHA: Eu vou avançar e ver se consigo descobrir o que está fazendo barulho.

MESTRE: Mais adiante, você vê uma figura alta e angular em uma roupa espacial rasgada. Possui uma pele avermelhada lisa e está de costas para você.

TONY: Isso é um Muggarik!

STEVE: Não atire, Sasha — lembre-se do que dissemos.

SASHA: Eu sei. “Ei, você”, eu digo.

MESTRE: A figura alienígena se vira. Na luz fraca da porta aberta, você vê que há algo cobrindo o rosto — algo vivo com uma série de pernas tortuosas.

SASHA: Eu estava certo! Aranhas de controle mental!

STEVE: Vamos tentar não machucar o cara, apenas a coisa no rosto.

TONY: Quando começamos a se preocupar tanto dos Muggariks? Eles roubaram nossos cristais de hiperdrive.

STEVE: Provavelmente também estavam sendo controlados mentalmente.

MESTRE: Eu preciso de rolagens de iniciativa.

O Muggarik é um PNJ de nível 4. Isso significa

que o número alvo para vencê-lo em iniciativa (e praticamente qualquer outra coisa) é 12. Isso também significa que o Muggarik tem 12 de vitalidade e, se acertar em combate, causa 4 pontos de dano. A coisa em sua face é também de nível 4, mas de nível 5 para a defesa de Velocidade, porque é pequena.

STEVE: Consegui um 12.

TONY: 4.

SASHA: 8.

MESTRE: Ok, Catissan vai primeiro, mas Irom e Viddo não agem até depois do Muggarik.

STEVE: Eu corro e tento puxar aquela coisa do rosto dele.

MESTRE: Não é uma sala grande, então é apenas uma distância imediata. Você precisa fazer uma rolagem de ataque.

STEVE: Certo. Vou usar dois níveis de Esforço. Isso me custará 4 pontos, porque eu tenho uma Margem de Potência de 1. Eu rolei um 20!

MESTRE: Isso não só atinge, mas também recupera os pontos. Além disso, você obtém um efeito maior.

STEVE: Eu quero agarrar a coisa com todas as pernas e tirar isso do Muggarik! Então eu a atiro no chão, esperando que Viddo atire nela.

MESTRE: Parece um efeito maior razoável. Você puxa ela do rosto dele e joga-a no chão. O Muggarik tropeça para trás.

TONY: Legal.

MESTRE: O Muggarik parece atordoado e incoerente. Seu rosto está pálido. A pequena coisa escorre pelo chão e salta em direção a Catissan. Rolagem de defesa de Velocidade, por favor.

STEVE: Ah, não. Eu queria ter algo para bloqueá-la. Um escudo ou algo assim.

SASHA: Nós vamos pegar para você um na próxima vez.

TONY: Se houver uma próxima vez.

STEVE: Estou colocando Esforço nessa rolagem

também. Apenas um nível. Isso custa 3 pontos porque não tenho Margem de Velocidade. Eu rolo um 12.

MESTRE: A coisa salta em direção ao seu rosto, mas você se joga para trás. Ele pousa na parede ao lado de você e gruda lá.

TONY: Eu atiro nisso com meu disparador no meu turno. E... rolei 1. Droga.

MESTRE: Ok. Isso é uma intromissão. O Muggarik sai da sua condição e puxa uma faca longa. Não tem nada preso ao rosto, mas está se movendo estranhamente.

SASHA: Ainda sendo controlado, talvez.

TONY: Apenas atire nele!

MESTRE: Ele usa a faca para tentar cortar Catissan.

STEVE: Não uso Esforço para essa defesa de Velocidade. Eu rolei um 7.

MESTRE: A faca corta seu braço. Você leva 4 pontos de dano. Mas você tem armadura leve, então você perde 3 pontos da sua Reserva de Potência.

TONY: Atire nele!

SASHA: Eu atiro com meu rifle disparador, mas na coisa assustadora na parede. Eu uso um nível de Esforço e rolo um 14.

MESTRE: É pequeno e rápido, mas isso é um sucesso, graças a colocar Esforço nisso.

SASHA: Eu causei 6 pontos de dano, mais 1 do meu foco em Especializou-se em Armamento.

MESTRE: Sua explosão envia algumas das suas muitas pernas voando pela sala. Um líquido amarelo espirra pela parede. Mas ainda está vivo.

STEVE: Putz. Ok, minha vez? Dou um passo atrás, mantendo meus olhos em ambos, mas espero para usar minha habilidade de Bom Conselho para ajudar no ataque de Tony na vez dele.

MESTRE: Ok. Ambos continuam a atacá-lo, Steve.

STEVE: Eu percebi. É caro, mas vou usar um nível

de Esforço em ambas as rolagens de defesa da Velocidade. Eu rolo um 16 contra a coisa aranha, mas apenas 4 contra o Muggarik.

MESTRE: O Muggarik corta você com a faca de novo. São mais 3 pontos depois de subtrair sua Armadura.

STEVE: Ouch. Estou realmente machucado aqui, pessoal.

TONY: Eu atiro na coisa aranha. Como a habilidade de Catissan está reduzindo o nível de dificuldade e eu tenho um disparador leve que reduz em outro, eu vou usar um nível de Esforço, mas para dano. Eu rolo um 17!

MESTRE: Isso é um sucesso!

TONY: Ok, então o disparador causa 2 pontos de dano, mas meu Esforço faz virar 5, e minha rolagem de 17 adiciona mais 1, para um total de 6 pontos.

MESTRE: Seu cadáver enegrecido cai no chão.

TONY: É assim que se faz, meus amigos.

SASHA: Tudo bem. E o Muggarik?

MESTRE: Ele permanece completamente imóvel por um momento e depois cai no chão.

SASHA: Ahá! Eu estava esperando que isso acontecesse. Mate a coisa nojenta e o controle mental termina.

STEVE: Quando for meu turno, vou fazer uma rolagem de recuperação.

MESTRE: Não precisamos prestar atenção à iniciativa neste momento, embora eu acho que depende do que vocês fazem em seguida.

STEVE: Consegui 4 na minha rolagem e adiciono 2 pontos pelo meu grau. Estou colocando todos esses pontos de volta na minha Reserva de Potência.

SASHA: Eu confiro o Muggarik.

MESTRE: Ele está vivo e consciente. Seus grandes olhos negros não parecem se concentrar.

TONY: Pergunte-lhe onde estão os nossos cristais.

SASHA: Vou dar-lhe um minuto primeiro.

STEVE: Sim, eu ajudo Viddo. Nós o deixamos confortável. Nós vamos perguntar sobre os cristais quando ele puder conversar.

TONY: Eu não confio nele. Meu disparador ainda está preparado.

MESTRE: Eventualmente, o Muggarik parece se recuperar um pouco. Ele vê vocês dois dando-lhe algum auxílio, mas então ele viu o disparador de Irom apontado para ele.

Normalmente, o Muggarik seria grato, mas o Mestre decide que ele entra em pânico, então ele desliza duas cartas para Steve — uma intromissão do Mestre (o grupo usa cartas para representar o XP).

MESTRE: Os olhos do Muggarik se arregalam e ele tenta se levantar e fugir.

SASHA: Devemos agarrá-lo.

STEVE: Eu tento acalmá-lo. “Ei, amigo. Tudo bem, acabamos de nos livrar daquilo que estava controlando você. “

SASHA: Sim, eu tento ajudar. Eu sou treinada em interações sociais agradáveis, então reduzo a dificuldade um passo.

MESTRE: Ok, faça uma rolagem.

STEVE: Também usarei um nível de Esforço. Isso custa 3 pontos porque eu não tenho nenhuma Margem de Intelecto. E eu rolo... 2.

SASHA (deslizando uma carta de XP para o Mestre): vou gastar um ponto de experiência para que Steve re-role.

MESTRE: Ok. Steve, role novamente.

STEVE: Obrigado, Sasha. Eu rolo 12 desta vez. Isso é melhor, pelo menos.

MESTRE: É bom o suficiente. O Muggarik para e se acalma. Ah, e Steve, você ainda tem um ponto de experiência para dar a um dos outros jogadores.

STEVE: Certo. Eu dou a Sasha, obviamente, por me

ajudar.

SASHA: Obrigado.

TONY: “Tudo bem, cara. Onde estão os nossos cristais de hiperdrive? E onde estão os seus amigos?” E vou guardar meu disparador.

MESTRE: Agora que ele está calmo, ele percebeu claramente que você o salvou. Fazê-lo conversar não exigirá uma rolagem. Ele começa a falar sobre o K-chiln com uma voz estranhamente rachada. “Eles são criaturas tipo inseto com várias pernas horríveis e terríveis, que assumiram o controle de muitos do meu povo. Não sei o que fiz enquanto estava sob seu controle, mas lembro que alguns dos meus amigos saíram com algumas latas cheias de cristais. Eles estavam indo para uma nave estelar em uma plataforma de pouso na floresta.” O que vocês fazem?

PARTE 5

APÊNDICE



Índice

436

Prancheta de Projeto de Campanha

438

Ficha de Personagem

439

ÍNDICE

abissal	299	combate em veículos	230	Drena Poder	136
ações cooperativas	231	Compreensão	236	drone de sucata	311
adepto	30	Conciliasse Com os Mortos	119	Durão	80
agente secreto	357	Condenado	74	É Idealizado por Milhões	138
ajudar	231	Conduz Ciência Estranha	120	efeito maior	213
alcance	10	confuso	222	efeito menor	212
androide de guerra	300	Conjura Magias	122	elemental	312
anjo caído	301	Constrói Robôs	125	elfo das sombras	314
Anátema	342	Controla a Gravidade	126	emergido	315
aranha gigante	321	Controla Bestas	127	Empático	80
arma	202	Covarde	74	Emprega Magnetismo	139
Armadura	202	CRAZR	305	Empunha Duas Armas	140
Arremessa Com Precisão Mortal	102	Cresce a Alturas Elevadas	129	enfraquecido	221
artefatos	204	Cria Ilusões	131	Enfurece-se	142
Artificialmente Inteligente	278	Cria Objetos Únicos	132	Entretêm	143
Assassina	103	Criativo	76	equipamento	200
assassino	358	criaturas	296	Erudito	80
atacar	217	Cruel	76	escalar	233
Atento	70	curar	233	Esforço	17
atordoadado	222	Curioso	77	esgueirar-se	233
Atraente	71	custo inicial	214	especializado	7
Atua Disfarçado	104	customizando focos	99	Especializou-se em Armamento	144
avanço de personagem	243	cyfra	362	Especializou-se em Defesa	145
bandido	359	cyfra evidente	364	Especializou-se em Enxames	146
Brilha com Radiância	105	cyfra sutil	365	Esperto	81
Bruto	72	dano	218	Espiritualista	81
bruxa	302	dano ambiental	219	esqueleto	316
Caça Com Grande Perícia	106	debilitado	221	Esquisito	82
Caça Não-Humanos	108	Defende os Fracos	134	Estátua animada	317
Caça Renegados	109	defender	229	Exilado	82
Calcula o Incalculável	110	deinonico	306	Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo	147
Calmo	72	demônio	307	Existe Parcialmente Fora de Fase	148
Canaliza Bençãos Divinas	111	Desajeitado	78	Explora Águas Profundas	149
carniçal	303	descritor	70	Explora Lugares Obscuros	151
Carrega um Aljava	113	Desonroso	78	explorador	40
Cavalsa a Eletricidade	114	Desperta Sonhos	135	Fala com Máquinas	152
cavalgar	230	Determinado	79	Fala pela Terra	154
cenários, geral	6	detetive	360	fantasia (gênero)	258
Cético	73	diabo	308	fantasma	318
Charmoso	74	dificuldade da tarefa	8	fascinador	319
chronófono	304	distância	214	Faz Justiça	156
chefe do crime	359	distância curta	214	ficção científica (gênero)	272
cobertura	223	distância imediata	214	Foca na Mente Sobre a Matéria	157
cobra gigante	321	distância longa	214	foco	98
Comanda Poderes Mentais	115	djinni	309	Forte	83
combate	8	doença	222	fraqueza	69
combate (traço)	54	Doutora Pavor	343	Funda Carne e Aço	159
Combate Robôs	117	dragão	310	Funde Mente e Máquina	160

ÍNDICE

Furtividade (traço)	57	Místico	91	replicante	337
Furtivo	84	moderno (gênero)	266	Reserva	15
gêneros, geral	5	moeda	200	Reservado	93
Gentil	84	mokuren	329	Reside na Pedra	185
gigante	320	morto	221	Resiliente	94
goblin	322	Move-se Como o Vento	170	Rico	94
golem	323	Move-se Como um Gato	171	Robusto	95
Gracioso	84	movimento de veículos	234	rolagem de recuperação	221
grau	18	mudança de poder	292	rolagem especial	212
grey	324	nadar	234	sadio	221
guarda	360	Não Faz Muito	172	saltar	235
guerreiro	22	Não Precisa de Armas	173	semideus	338
habilidades especiais	21	neveri	330	Senhor Genocida	346
Honrado	85	Nobre	91	Separa a Mente do Corpo	186
horror (gênero)	280	Nunca Desiste	174	slidikin	339
Horroroso	85	nuppeppo	331	soldado mecânico	340
iluminação	224	ocultista	361	Soluciona Mistérios	188
Impetuoso	86	ofícios	237	sonho lívido	341
Impulsivo	86	ogro	332	Sortudo	95
inaptidão	69	orador	47	super-heróis (gênero)	288
Inconsequente	87	orc	333	supervilão	342
Infiltra	162	passagem de tempo	215	surpresa	224
Ingênuo	87	Pastoreia Espíritos	175	tecnologia (traço)	65
iniciativa	215	Perceptivo	92	Têm Porte de Arma	189
Intelecto (estatística)	15	perícia	20	tentando uma tarefa novamente	214
Inteligente	87	perícia e conhecimento (traço)	62	tipo	22
Interpreta a Lei	163	perseguição	228	tiranossauro rex	347
intromissão do Mestre	212	philethis	334	Trabalha nos Becos	190
Ira	344	Pilota Naves Estelares	177	traço	54
Irredutível	88	Pontos de experiência (XP)	239	treinado	7
Jovial	88	posição	224	Uiva ao Luar	192
kaiju	325	Posiciona-se Como um Bastião	179	urso devastador	348
Lidera	164	Possui um Halo de Fogo	180	vampiro	349
lobisomem	326	Potência (estatística)	14	Vê Além	193
Louco	89	preços	200	velocidade	10
Luta Com Fanfarra	165	Preferia Estar Lendo	181	Velocidade (estatística)	14
Luta Sujo	166	Procura Problemas	182	Veloz	96
luz branca assassina	327	proteger	235	veneno	222
magia (traço)	59	Quieto	92	Veste uma Camada de Gelo	194
Magnetar	345	quimera	335	Viaja Através do Tempo	196
mago	361	raça (como descritor)	97	Vingativo	96
Manipula o Sistema	168	Rápido	92	Virtuoso	96
marcador de dano	221	rato gigante	322	visibilidade	225
Margem	16	Realiza Feitos de Força	183	Vive na Região Selvagem	198
Mata Monstros	169	Realiza Milagres	184	wendigo	352
Mecânico	89	recurso	210	xenoparasita	353
mi-go	328	rejeitado do tanque	336	zhev	354
Misterioso	90	reparar	237	zumbi	355

TIPO

RECOMENDAÇÕES

MODIFICAÇÕES

<input type="checkbox"/> Atento	<input type="checkbox"/> Curioso	<input type="checkbox"/> Exilado	<input type="checkbox"/> Ingênuo	<input type="checkbox"/> Quietos
<input type="checkbox"/> Atraente	<input type="checkbox"/> Desajeitado	<input type="checkbox"/> Forte	<input type="checkbox"/> Inteligente	<input type="checkbox"/> Rápido
<input type="checkbox"/> Bruto	<input type="checkbox"/> Desonroso	<input type="checkbox"/> Furtivo	<input type="checkbox"/> Irredutível	<input type="checkbox"/> Reservado
<input type="checkbox"/> Calmo	<input type="checkbox"/> Determinado	<input type="checkbox"/> Gentil	<input type="checkbox"/> Jovial	<input type="checkbox"/> Resiliente
<input type="checkbox"/> Cético	<input type="checkbox"/> Durão	<input type="checkbox"/> Gracioso	<input type="checkbox"/> Louco	<input type="checkbox"/> Rico
<input type="checkbox"/> Charmoso	<input type="checkbox"/> Empático	<input type="checkbox"/> Honrado	<input type="checkbox"/> Mecânico	<input type="checkbox"/> Robusto
<input type="checkbox"/> Condenado	<input type="checkbox"/> Erudito	<input type="checkbox"/> Horrroso	<input type="checkbox"/> Misterioso	<input type="checkbox"/> Sortudo
<input type="checkbox"/> Covarde	<input type="checkbox"/> Esperto	<input type="checkbox"/> Impetuoso	<input type="checkbox"/> Místico	<input type="checkbox"/> Veloz
<input type="checkbox"/> Criativo	<input type="checkbox"/> Espiritualista	<input type="checkbox"/> Impulsivo	<input type="checkbox"/> Nobre	<input type="checkbox"/> Vingativo
<input type="checkbox"/> Cruel	<input type="checkbox"/> Esquisito	<input type="checkbox"/> Inconsequente	<input type="checkbox"/> Perceptivo	<input type="checkbox"/> Virtuoso

<input type="checkbox"/> Arremessa Com Precisão Mortal	<input type="checkbox"/> Cresce a Alturas Elevadas	<input type="checkbox"/> Fala com Máquinas	<input type="checkbox"/> Pilota Naves Estelares
<input type="checkbox"/> Assassina	<input type="checkbox"/> Cria Ilusões	<input type="checkbox"/> Fala pela Terra	<input type="checkbox"/> Posiciona-se Como um Bastião
<input type="checkbox"/> Atua Disfarçado	<input type="checkbox"/> Cria Objetos Únicos	<input type="checkbox"/> Faz Justiça	<input type="checkbox"/> Possui um Halo de Fogo
<input type="checkbox"/> Brilha Com Radiância	<input type="checkbox"/> Defende os Fracos	<input type="checkbox"/> Foca na Mente Sobre a Matéria	<input type="checkbox"/> Preferia Estar Lendo
<input type="checkbox"/> Caça Com Grande Perícia	<input type="checkbox"/> Desperta Sonhos	<input type="checkbox"/> Funde Carne e Aço	<input type="checkbox"/> Procura Problemas
<input type="checkbox"/> Caça Não Humanos	<input type="checkbox"/> Drena Poder	<input type="checkbox"/> Funde Mente e Máquina	<input type="checkbox"/> Realiza Feitos de Força
<input type="checkbox"/> Caça Renegados	<input type="checkbox"/> É Idealizado por Milhões	<input type="checkbox"/> Infiltra	<input type="checkbox"/> Realiza Milagres
<input type="checkbox"/> Calcula o Incalculável	<input type="checkbox"/> Emprega Magnetismo	<input type="checkbox"/> Interpreta a Lei	<input type="checkbox"/> Reside na Pedra
<input type="checkbox"/> Canaliza Bençãos Divinas	<input type="checkbox"/> Empunha Duas Armas	<input type="checkbox"/> Lidera	<input type="checkbox"/> Separa a Mente do Corpo
<input type="checkbox"/> Carrega uma Aljava	<input type="checkbox"/> Enfurece-se	<input type="checkbox"/> Luta Com Fanfarra	<input type="checkbox"/> Soluciona Mistérios
<input type="checkbox"/> Cavalga a Eletricidade	<input type="checkbox"/> Entretém	<input type="checkbox"/> Luta Sujo	<input type="checkbox"/> Têm Porte de Arma
<input type="checkbox"/> Comanda Poderes Mentais	<input type="checkbox"/> Especializou-se em Armamento	<input type="checkbox"/> Manipula o Sistema	<input type="checkbox"/> Trabalha nos Becos
<input type="checkbox"/> Combate Robôs	<input type="checkbox"/> Especializou-se em Defesa	<input type="checkbox"/> Mata Monstros	<input type="checkbox"/> Uiva ao Luar
<input type="checkbox"/> Conciliasse Com os Mortos	<input type="checkbox"/> Especializou-se em Enxames	<input type="checkbox"/> Move-se Como o Vento	<input type="checkbox"/> Vê Além
<input type="checkbox"/> Conduz Ciência Estranha	<input type="checkbox"/> Existe em Dois Lugares ao Mesmo Tempo	<input type="checkbox"/> Move-se Como um Gato	<input type="checkbox"/> Veste uma Camada de Gelo
<input type="checkbox"/> Conjura Magias	<input type="checkbox"/> Existe Parcialmente Fora de Fase	<input type="checkbox"/> Não Faz Muito	<input type="checkbox"/> Viaja Através do Tempo
<input type="checkbox"/> Constrói Robôs	<input type="checkbox"/> Explora Águas Profundas	<input type="checkbox"/> Não Precisa de Armas	<input type="checkbox"/> Vive na Região Selvagem
<input type="checkbox"/> Controla a Gravidade	<input type="checkbox"/> Explora Lugares Obscuros	<input type="checkbox"/> Nunca Desiste	
<input type="checkbox"/> Controla Bestas		<input type="checkbox"/> Pastoreia Espíritos	



NOME	
TIPO	
QUE	
DESCRITOR	
FOCO	

GRAU

ESFORÇO

XP

POTÊNCIA	VELOCIDADE	INTELECTO
RESERVA	RESERVA	RESERVA
MARGEM	MARGEM	MARGEM

ROLAGENS DE RECUPERAÇÃO

1d6+

1. AÇÃO

1. HORA

MARCADOR DE DANO

ENFRAQUECIDO

DEBILITADO

Só pode se mover uma distância imediata

Não se move se Reserva de Velocidade for 0

+1 Estorço por nível ignora efeito menor e maior nas rolagens

Rolagem em combate de 17-20 causa sô +1 de dano

10 MINS

10 HORAS

HABILIDADES ESPECIAIS

AVANÇO

- ☐ AUMENTAR CAPACIDADES
- ☐ Atingindo a perfeição +1 na Mergem de sua escolha
- ☐ ESTORJO EXTRA
- ☐ TREINAMENTO EM PERÍCIA
- ☐ OUTRO

Referido no *Cyber System Rulebook*

Treine uma perícia ou se especialize em um já treinada

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

ANTECEDENTE

NOTAS

RETRATO



Horror vitoriano? Alta fantasia? Espionagem? Ópera espacial pela galáxia? O Livro de Regras do Cypher System adapta o Cypher System™ — o criticamente aclamado e ganhador de prêmios que rege Numenera™ e The Strange™ — para infinitas campanhas e gêneros, dando a você regras completas e centenas de opções de personagens, criaturas, cyfras e outros recursos. É tudo que você precisa para simular qualquer jogo usando o Cypher System.

Leve o Cypher System ao limite da sua imaginação com este robusto livro de regras que se estender pelos cenários de fantasia, ficção científica, horror, moderno e super-herói — ou qualquer cenário que puder imaginar. Este livro inclui:

- Regras completas de jogo
- Regras específicas para gêneros e conselhos para jogos de fantasia, jogos modernos, jogos de ficção científica, jogos de horror e jogos de super-herói
- Regras para combate de veículos, ofícios, compreensões de personagem e mais
- Quatro novos tipos, cada um customizável às necessidades do seu cenário, mais 50 descritores e mais de 70 focos
- Toneladas de equipamentos, centenas de cyfras e artefatos, e quase 70 criaturas e PNJs
- Ótimos conselhos para Mestres adaptarem o Cypher System em uma variedade de cenários e em conduzir sessões de jogos divertidos, engiantes e rápidos que são fáceis para o Mestre
- Novas regras, sistemas e conteúdos que podem ser usados com Numenera e The Strange



©2015 Monte Cook Games, LLC
Cypher System and its logo, Numenera and its logo, and The Strange and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. All rights reserved.

www.montecookgames.com

